



# Toca 2

TOURING CARS™

[www.toca2.com](http://www.toca2.com)

# LE RETOUR

- 9 NOUVEAUX CIRCUITS INTERNATIONAUX ET 7 VOITURES DE SPORT SUPPLÉMENTAIRES
- ARRÊTS AUX STANDS, RÉGLAGES TECHNIQUES DES VOITURES, ENCORE PLUS D'INTENSITÉ ET DE STRATÉGIE
- GRAPHISMES HAUTE RÉOLUTION ET MÉTÉO ALÉATOIRE EN TEMPS RÉEL
- 7 MODES DE JEU DISPONIBLES DONT MODES MULTI-JOUEURS (EN LIGNE SUR PLAYSTATION)

NOUVELLES HARGURES  
ET VERTUELES DE SPY

8 EQUIPES OFFICIELLES ET  
LEURS 10-V-STORES

9 NOUVEAUX CIRCUITS  
INTERNATIONAUX





# 121

**La dernière folie de LucasArts en page 162**

## PB

**Courrier**

P 12

**WAVES**

P 16

### Hors-sweat

**P 48**

## Test Hard

P 52

### Multiplayer

**PE**

**Rossier**

P-74

### Tests

P 144

[illegible]

172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200





# UNIKA et AMD, vraiment 2 grosses bêtes...



**SPEEDBOAT**



## Thème GAME

**NOUVEAU**

- Processeur AMD K6-2/350 avec technologie 3DNow™
- 64 Mo de SDRAM à 100 MHz (Ext. 384 Mo)
- 512 Ko de cache PipeLine Burst
- CD-ROM 36X E-IIDE
- Disque dur E-IIDE 13.5 G Ultra DMA
- Carte vidéo VGA 4 Mo
- Carte son 16 bits Full Duplex
- 4 haut-parleurs actifs
- Ecran 15" SVGA

- Souris et clavier
- Windows 95 pré-installé, CD-ROM de démarrage pour Windows 95 et MS Works
- Jeux : Plasma Crazy, Speed Boat et Microsoft Precision Cart Racing
- Manette de jeu Microsoft GamePad

**6990 F<sup>TC</sup>**

## Thème COMMUNICATION

- Processeur AMD K6-2/350 avec technologie 3DNow™
- 64 Mo de SDRAM à 100 MHz (Ext. 384 Mo)
- 512 Ko de cache PipeLine Burst
- CD-ROM 36X E-IIDE
- Disque dur E-IIDE 4.5 G Ultra DMA
- Carte vidéo VGA 4 Mo
- Carte son 16 bits Full Duplex
- Haut-parleurs actifs
- Modem 56000 bps V90
- Caméra d'acquisition pour la vidéoconférence et les images

- Ecran 15" SVGA
- Souris et clavier
- Windows 95 pré-installé, CD-ROM de démarrage pour Windows 95 et MS Works
- Logiciel de dictée vocale Dragon Dictate Point & Speak avec casque et microphone
- Jeux : Plasma Crazy et Speed Boat
- CD-ROM vidéo avec Frédéric Thiery L'humoriste
- 3 mois d'abonnement gratuit à Internet par Internet

**UNIKA**  
Micro-ordinateurs

Informations UNIKA :

Numéro Azur\* 0 801 688 688

www.unika.com

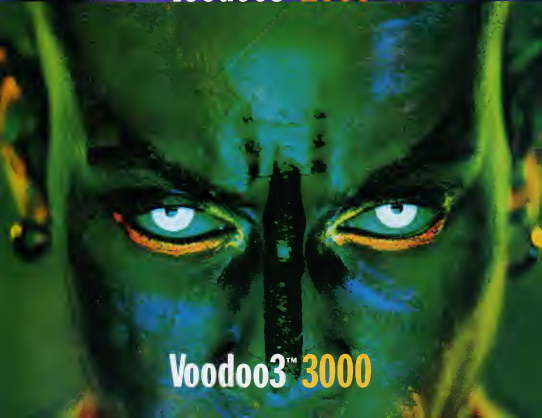
\* hors zone d'appel

Processeur AMD-K6-2  
En produit de l'année  
par le magazine  
PC Expert

**NOUVEAU**

**AMD**  
**K6**  
2  
**3DNow!**

AMD-K6-2 est le meilleur processeur qui offre  
la technologie 3DNow™  
Il offre à votre ordinateur la performance  
d'un processeur beaucoup plus rapide.



**Souvenez-vous de ce visage**

La 3D/2D la plus rapide du monde

Compatibilité avec les jeux les plus performants

Support EVO®

Sortie TV/S-Video™



**...vous présente la Voodoo3**



bioRxiv preprint doi: <https://doi.org/10.1101/2019.05.20.256800>; this version posted May 20, 2019. The copyright holder for this preprint (which was not certified by peer review) is the author/funder, who has granted bioRxiv a license to display the preprint in perpetuity. It is made available under aCC-BY-NC-ND 4.0 International license.

This document was prepared pursuant to the Freedom of Information Act. All rights are reserved by the U.S. Government. This material is made available to you under copyright law without preconditions or restrictions. It may contain copyrighted materials from other individuals, organizations or publishers. Reproduction in any form is encouraged, subject to any applicable copyright notices.

• 30 1 4 27 57 17 Nov • 30 1 4 30 5 30 Feb •

© 2004 by John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved. This journal is registered at the Copyright Clearance Center, Inc., 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923. Organizations in the U.S. who are also registered with the Copyright Clearance Center may therefore copy material (beyond the limits permitted by sections 107 and 108 of U.S. copyright law) subject to payment to C.C.C. of the per copy fee of \$12.00. This consent does not extend to multiple copying for promotional or commercial purposes. ISI Tear Sheet Service, 3501 Market Street, Philadelphia, PA 19104, USA, is authorized to supply single copies of separate articles for private use only. Organizations authorized by the Copyright Licensing Agency may also copy material subject to the usual conditions. For all other use, permission should be sought from John Wiley & Sons, Inc. Permission to reproduce copies must be obtained from the Copyright Clearance Center, Inc., 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923. 0006-3429/04/0000-0000\$12.00

POUR DÉCOUVRIR EN DIRECT LA

**VIDEO  
LIVE**

**CLIQUEZ...!**

Le service est accessible 24h/24 et 7j/7. Vous choisissez votre interlocutrice selon vos goûts, et le dialogue visuel commence de jour comme de nuit à vous de voir...

## Imperialism

[illegible]

Si vous vous sentez l'âme d'un colonisateur mais surtout celle d'un gestionnaire, installez donc le même et cet essorant jeu d'action, ouïe de gestion. Une fois sur l'écran principal, cliquez comme on vous le dit sur les pavillons pour accéder au tutorial. Comme ça vous êtes très compliqué (je l'avis même de Noël) et qu'il commença aux Rémy en herbe, cette demo n'est en fait qu'un tutorial. Out, on a bien vu tout ça la fois ! ■

**Live Wire**[illegible]

Certes, Mars C'est un très amusant jeu d'astérisse dans la lignée de Tetris. But du jeu : dessiner plus de camés que les concurrents sur une grille où régit une animation digne de celle d'un cirque. On se déplace donc avec les touches fléchées et on n'hésine pas à s'équiper en armes pour détruire les empêcheurs de "caméer" en rond (ou plutôt en camé). Ça va pas révolutionner le monde mais c'est divertissant ! ■



## Warzone 2100

Éditeur : Edis • Genre : stratégie temps réel • Multiplicateur : lui • Version demo limitée : une mission, un tutoriel • Version complète : disponible • Config mini : P200, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 23 Mo • Exécutable : multiWays no21.exe • Désinstallation : Menu « Démarrer »

[illegible]

## Silver

Éditeur : Infogrames • Genre : Aventure • Multijoueur : non • Version  
démolimitée : 15 jours • Version complète : disponible • Config mini :  
P150, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 6 ou 40 Mo •  
Exécutable : install.exe • Désinstallation : suppression dossier

[illegible]

## Starshot

**Effiler:** *leptogramus* + *geera*, *piile-brime* + *Maligrauer*; *ma* + *Varian* *deus* *hunde* : *navers* *hunde* + *Varian* *complexe* : *disparite* + *Cashy* *ma* : *PINN*, 22 *Ma*, *carle* 20 + *Pine* *cu* *la* *dispar* *der* : 12 *Ma* + *Excentric* : *FIARDEBT* *GENN* *ENG* + *Bernardsholm* : *Mare* *disparite*



Cette démo est sympa. Copiez-la sur votre disque dur et lancez-la. Starshot est un excellent petit jeu de plateforme, rigolo, coloré et simple d'emploi. dommage que la caméra ne soit pas meilleure ! Quoiqu'il en soit, tel qu'il est, Starshot est tout de même très amusant. Utilisez les touches fléchées pour les déplacements, «Entrée» pour recadrer la caméra, «Shift» pour courir, «Espace» pour déplacer la vue externe et «Alt» pour sauter. Simple non ? ■

## Gruntz

Editeur : Microbit • Genre : stratégie •  
Multiplayer, sol • Version deux joueurs : 4  
ans+ • Version complète : disponible •  
Coûté aux : PNM, 52 Mo • Place sur le disque  
dur : 44 Mo • Amovible : Grilles.ans •  
Oscillation : Ajout/Suppression de  
unions



Ce petit jeu de stratégie vous place à la tête d'une bande de petits créateurs rigolotes qui doivent se faire la guinguette. N'hésitez pas à utiliser tous les objets que vous trouverez sur la carte. Pour gagner, il faut faire preuve d'astuce et de bon sens. Amusant en Solo, ce jeu prend tout son sel en Multipersonne, évidemment présent dans la dîme. Et oui, c'est un peu ça la classe.

## Turok 2

**Éditeur :** Acclaim • **Genre :** action • **Multijoueur :** non • **Versions demo limitée :** 1 arcade • **Versions complète :** disponible • **Config mini :** P160, 32 Mo, carte 2D • **Place sur le disque dur :** 64 Mo • **Installable :** hard/2ème ou • **Disinstallable :** menu Démarrer



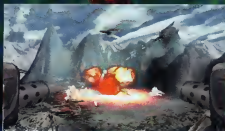
Vous êtes un peu curieux, un peu homme des cavernes (et vous vous appelez Olivier) ? Ça tombe bien, dans Turok 2, vous incarnerez un guerrier primitif qui devra affronter diverses créatures. Pas si primitif que ça en réalité, puisque pour sortir de ce grand royaume, il faudra faire tourner ses petites cellules grises ! Eh oui, il y a des passages à débloquer ! Pour jouer, vous pourrez utiliser joy, souris ou clavier ou tout ça à la fois ! Il est recommandé de regarder les touches requises. ■

## Toca 2

**Éditeur :** Coloromatic • **Genre :** simulation • **Multijoueur :** oui • **Versions demo limitée :** 1 circuit, 1 voiture • **Versions complète :** disponible • **Config mini :** P160, 32 Mo, carte 2D • **Place sur le disque dur :** 37 Mo • **Installable :** hard/2ème ou • **Disinstallable :** menu Démarrer



Cette démo vous met aux commandes de bonnes grosses voitures locales pour l'instant. Comme il s'agit d'une démo, vous n'avez ni le choix du circuit, ni celui de la voiture, ni même la possibilité de jouer en Multi. Mais vous pouvez piloter, c'est déjà ça ! Les sensations sont sympas et le comportement des bolides, assez spécial. Pour charger de jeu, appuyez simplement sur «C». Par défaut, les touches fléchées servent à accélérer, freiner et tourner. ■



## Uprising 2

**Éditeur :** 3DO • **Genre :** stratégie temps réel • **Multijoueur :** oui • **Versions demo limitée :** un tutoriel, une mission • **Versions complète :** moi • **Config mini :** P230, 32 Mo, carte 3D • **Place sur le disque dur :** 146 Mo • **Exécutable :** u2.exe • **Disinstallable :** menu Démarrer

Vous avez vu si Battlefield 2 ? Aïe, Uprising 2 ? Ah bon, ça n'est pas bien sûr. Et bien la suite ! Comme l'habitude, le jeu vous propose de livrer bataille. Dans des environnements futuristes et de ce genre, les choses à regarder, c'est... Mais vous allez le voir : à l'instar de cette vidéo, c'est plein de choses à regarder, les sens et l'ambiance, si vous voulez. Vous ne pouvez pas être heureux tout seul, car il y a d'autres joueurs et vous devez les affronter. Vous devez les affronter, vous devez les affronter, vous devez les affronter. Au niveau technique, c'est plutôt le même jeu, car il faut être... (il faut être...), c'est... (il faut être...), c'est... (il faut être...). ■



## Redline

**Éditeur :** Acclaim • **Genre :** action • **Multijoueur :** oui • **Versions demo limitée :** une mission • **Versions complète :** moi • **Config mini :** P160, 32 Mo, carte 2D • **Place sur le disque dur :** 87 Mo • **Exécutable :** Redline.Sing.exe • **Disinstallable :** menu Démarrer

Il s'agit d'une vidéo pas mal de jeu d'action. À la fin, il y a quelque chose de... (il y a quelque chose de...), il y a quelque chose de... (il y a quelque chose de...). ■

Et c'est... (il y a quelque chose de...), il y a quelque chose de... (il y a quelque chose de...). ■

## Quest for Glory 5

**Éditeur :** Sierra • **Genre :** aventure • **Multijoueur :** oui • **Versions demo limitée :** 1 arcade • **Versions complète :** disponible • **Config mini :** P160, 32 Mo • **Place sur le disque dur :** 64 Mo • **Installable :** hard/2ème ou • **Disinstallable :** menu Démarrer

Si vous avez envie d'un jeu, de grand jeu et d'aventure, pourquoi ne pas installer cette démo ? Effectivement, après Red Jack, Quest for Glory 5 vous permettra de créer votre personnage en répartissant un certain nombre de points dans les attributs de votre choix. Ensuite, vous vous retrouverez sur une plage, avec plein de gardes autour de vous. Pas la peine d'essayer de braver, de toute manière il fait nuit. Si vous choisissez la mort, vous sélectionnez une épée et boudiez dans votre inventaire (il y a des à-dire), et si vous voulez la jouer plus fine, double-cliquez sur l'endroit que vous voulez attendre. ■

## Avvertissements

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux et n'ont jamais eu de crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie en présence de stimulations lumineuses (crise ou perte de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles visuels, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Dans tous les cas, évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et assurez-vous que la lumière du écran ne vous gêne pas. ■



# les goodies

## DU MIAM MIAM POUR SES JEUX

Vous trouverez désormais sur le CD tout plein de bonnes choses pour une quarantaine de jeux récents : patches bien sûr, mais aussi sauvegardes, thèmes de bureau, skins, cartes, et... trainers. Quézako ? C'est ce que je vous explique plus bas :

## QUELQUES INFOS SUR LES TRAINERS

Les trainers sont de petits programmes qui tournent en tâche de fond et permettant de modifier les valeurs d'un jeu : vie, munitions, etc. Ils s'installent où vous voulez (de préférence dans le dossier principal du jeu), se lancent avant le jeu et bénéficient souvent d'une petite interface. Il est donc pratique de passer du trainer au jeu en utilisant « Alt, Tab », il faut simplement savoir que les trainers ne pourrissent pas votre installation.

Voici un aperçu du CD à l'heure où nous bouclons le mag'. Pour des infos plus détaillées, et plus à jour, reportez-vous au fichier .TXT dans le dossier « Goodies À lire ».

### ALPHA CENTAURI

\* uncspt2.zip : patch  
De nouvelles fonctions pour Alpha Centauri. On peut désormais jouer en Hot Seat ainsi que par e-mail.

### ARCADE

Des thèmes Windows dédiés au Commodore, à l'Atari et à l'Atari 2600 !

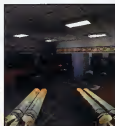


### BALDUR'S GATE

\* BGTables.zip : tableaux  
Tous les tableaux du manuel anglais intégralement traduits en français. Pour tout bien comprendre les règles du jeu et savoir où mettre ses points !  
\* cfebgtr trainer +11  
\* r2bgtrb trainer  
Pour faire sauter les limitations des niveaux d'expérience

\* bg114315.zip : patch  
Le patch final et international de Baldur's Gate : 14 Mo ! Il corrige pas mal de trucs, notamment la vitesse de certains sorts. Si une fois le patch installé, votre jeu s'écroule en anglais, vous devrez déplacer le fichier de langage qui est sur le CD vers votre dossier principal. C'est pas grand-chose.

### BIBO 2



\* b2p\_224b.zip : patch  
Ce patch donne de nouvelles fonctionnalités au mode Multiplayer. Attention, les sauvegardes ne seront pas compatibles avec la version patchée.

### CREATURES 2

\* cr2v038.zip : patch  
Un patch pour Creatures 2, pour bricoler vos petites créatures.

### CRISTO DI NORDI 1990

\* crk1sk-final.zip : sauvegarde  
Pour voir le dernier niveau du jeu, dézipper donc ce fichier dans le dossier « ad hoc » (pas le capitaine).

### DEATHMATCH



Deux fonds d'écran en 640 x 480 et 800 x 600 sur le prochain jeu de John Romero, attendu pour le mois prochain.

### DEATHMATCH 2



\* dm1130.zip : patch  
Ce patch corrige quelques bugs et rend surtout le jeu compatible avec les joysticks pour les amateurs.

\* the\_s12.zip : thème  
Le thème de ce bon jeu d'aventure. Pour rester dans l'ambiance !

### DUNO VERGELAND

\* dv\_patch1.1.zip : patch  
Plen de choses qu'il était impossible de faire avant sont désormais envisageables : tuer le dieu, fuir le château dans la nuit, etc.

### EARTH

\* savegame0.dks : sauvegarde  
Pour avoir toutes les voitures et tous les crédits, installez cette sauvegarde dans le dossier principal du jeu.

### FIFA 93

\* f9a99patch.exe : patch  
Ce patch rend le jeu compatible avec la Voodoo 2, la Banshee Sound Blaster Live, la PCI 128, PCI 64 et la EAX. Quoi ? Vous n'avez pas le foot ?

### FINAL FANTASY VII

\* fantasy7.zip : trainer  
Pour avoir +47, installer et surtout, exécutez ce trainer.

### GANGSTIM

\* gangstm.zip : trainer  
Pour avoir plein de sous, plein de tout, exécutez donc ce trainer avant vos ennemis.

### GRUNTZ

\* chgnach.zip : sauvegardes  
Pour accéder à tous les niveaux du jeu, dézipper ces sauvegardes.

### HAUL LIFE

\* Maps Multi  
Les dernières cartes pour jouer en Deathmatch à plusieurs. À installer dans le dossier « Maps ».

### MAPS SOLO

Comment lancer les cartes Solo ? C'est



simple : lancez simplement les fichiers .TXT accompagnant les cartes. Euh, oui, ils sont en anglais. Euh, non, je n'ai pas le temps de vous les traduire. Lisez un œil attentif sur « euphrik, l'intense ». Il s'agit du niveau spécial inclus dans le demo de Haul Life. Comme nous devons attendre le mois prochain pour mettre cette dernière sur le CD, nous plaçons juste la carte. Seuls les possesseurs du jeu peuvent déjà



en profiter. C'est injuste ? Dsl.

\* Skins  
Les dernières skins qui vous feront enfin ressembler à quelque chose. Installez-les dans le dossier «value\models\player».

## WORMS GBAH PRO

\* R52-1050.exe : patch Direct3D  
\* R52-1050.exe : patch 30fx  
Installez le patch qui correspond à votre version. Il corrige des bugs du Game Service et améliore la compatibilité avec les Ranshee et les 30fx.

## WTF U

\* Isagues.zip : carte Multijoueur  
Pour vous amuser encore plus entre potes, téléchargez donc cette carte réservée aux affrontements à plusieurs.

## QUEST TON GUYOT ?

\* q1q1chips.zip : perso traqué



Pour jouer avec de redoutables aventuriers plutôt qu'avec vos lopettes habituelles, remplacez vos perso par ceux-là !

## RAINBOW 200

\* NAR2\_2000.zip : armes à gogo  
Pour disposer d'une boîte à fusils pleine d'armes, installez donc ces fichiers dans Rainbow 200. Il s'agit du tout dernier pack d'armes avec photos scannées, sons, et tout et tout.

\* MDMuhom2.200 : carte  
Une carte Multi très particulière.

## RAINBOW 20

\* r3d1070.exe : patch  
Pour rendre le serveur moins instable lors des parties Multijoueur, installez



## RESIDENT EVIL 2

\* re2eva.zip : trainer  
Pour être immortel et disposer d'armes à gogo, lancez ce trainer ! Tricheur, va !

## SIM CITY 2000

\* pdmrc31.zip : trainer  
Dézappez ce trainer pour ticher joyeusement à ce jeu de gestion.

\* setup800a600.exe : thème  
Un thème Windows pour avoir votre ville chline sous les yeux tout le temps !

\* SC3KAddOnPlug-In.exe : add-on  
Pour pouvoir profiter des nouveaux terrains et immeubles, vous devez préalablement installer ce petit plug-in  
\* Maps :  
San Francisco, MoonLand et Area 51.  
Installez les nouveaux terrains dans le



dossier «Program Files\Maxis\SimCity 2000\City\terrains». Ouvrez-les ensuite dans le jeu.

\* immeubles : LandmarkPack1.exe  
Pour installer ce pack, exécutez-le tout simplement. Il contient un véritable palais de rêve, une tour, et le musée d'Art moderne.

## SIN



\* sinupdate103.exe : patch  
Cette fois, le patch pour Sin ne fait pas

18 Mo ! Il rend le jeu pleinement compatible avec le KS 3DNow!, avec l'EAX, et l'ASD. Les sauvegardes dans la zone 57 sont désormais stables et il ne devrait plus y avoir de plantage. Ils sont trop forts chez Activision !

## SURGE PRO PLUS 95

\* gp95r103.exe : patch  
C'est simple, ce patch corrige et modifie une quarantaine de trucs dans le jeu. Vous voulez vraiment le détail ? Non ? Alors installez ce patch et vous devriez vous sentir beaucoup mieux.

## STILLBOTS 95

\* s3120125.exe : patch  
Ce patch corrige une bonne grosse douzaine de bugs en Solo comme en Multijoueur.

## SURGE PEARL



\* ognspm.zip : trainer  
Pour avoir amis, infinis et une santé gonflée à bloc, lancez donc ce trainer.

\* rethem.zip : thème  
Un thème Windows pour ce jeu rigolo.

## STANDOFF HOBOKEN

\* bawin.zip : trainer  
Un trainer pour l'extension de ce jeu de stratégie temps réel nouveau.

## STRICAT

\* fichiers.scr  
Quelques cartes signées par l'un de nos joueurs sont également disponibles dans ce dossier ("fichiers.scr").  
\* meatymd.zip  
Une carte Multijoueur venant directement de chez Blizzard et qui est évidemment géniale.

## TEST DRIVE 5

\* v5Spatch.exe : patch  
Si vous avez eu la mauvaise idée d'acheter ce jeu, installez donc ce patch : il corrige de multiples défauts de fonctionnement.

## TURBO 2

\* truck2MPPatch104.exe : patch  
Ce patch upgrade votre version à la 1.04 et règle pas mal de petits défauts en Multijoueur.

## NATURAL VOLUME 2



\* tht\_s12.zip : thème  
Bon, il n'est pas forcément récent, ce thème, mais au moins, on ne pourra pas dire que je ne pense pas aux lecteurs cathartiques ! Valérie leur tendra compagnie.

## VIPER RACING

\* vper11.exe : patch  
Ce patch permet de passer en replay en haute résolution, d'avoir des effets Force Feedback améliorés et d'éviter les téléportations intempestives en fin de course. Essentiellement.

## WARZONE 2100



Deux fonds d'écran pour ce jeu de stratégie temps réel sympathique.

## WARZONE

\* warsgm2.zip : patch  
Ce patch rend le jeu compatible avec les processeurs Cyrix permet au joueur de reconfigurer ses touches et corrige évidemment quelques bugs.

## WORMS BANQUISHED

\* wormatn.zip : trainer  
Dézappez ce trainer pour avoir des bonus à gogo.



# Avec Conforama, l'univers du jeu



## COMMANDOS LE SENS DU DEVOIR

Plongé dans la seconde Guerre Mondiale et derrière les lignes ennemies, vous devez remplir 6 missions périlleuses. Secouré par des soldats d'élite, vous utilisez de nombreuses armes, des explosifs et toute une batterie de véhicules pour mener à bien vos missions ; le tout dans un menu 3D hyper détaillé.  
**Stratégie.** Code 75212. Sortie le 16 avril.



## AGE OF EMPIRES GOLD EDITION

Préparer au destin de l'une des seize civilisations contenues dans l'édition Gold en bâtissant d'immenses cités, en mettant sur pied de puissantes armées et en découvrant de nouvelles technologies. C'est la référence en matière de jeux de stratégie en temps réel.  
**Stratégie.** Code 75214. Sortie le 14 avril.



## LANDS OF LORE III

Vous êtes transporté dans le royaume de Gladst, menacé par des créatures démoniaques violentes d'âmes. Vous êtes vous-même privé de votre âme et devez la récupérer à tout prix. Vous êtes aidé par 65 pouvoirs et 24 combinaisons pour accroître vos actions. **Jeu de rôle.** Code 75389.



## CIVILIZATION CALL TO POWER

Civilization, le retour ! Grâce à un graphisme 3D spectaculaire et de nombreuses innovations, vous êtes plongé au centre d'un jeu de stratégie affirmé. Vous devez battre les ennemis hors de vos terres et pour cela vous avez de nouvelles armes et de nouvelles découvertes scientifiques. **Stratégie/gestion.** Code 74362.

299F

## WINGMAN EXTREME DIGITAL



WingMan

- Joystick équipé d'un manche épousant la forme de la main.
- Boutons et gâchette renforcés, commande des gaz.
- Logiciel permettant de personnaliser les boutons pour les jeux sous Windows.

Code 54444



LE JOYPAD QUI SUIT VOS MOUVEMENTS DANS L'ESPACE

590F

## FREESTYLE PRO GAMEPAD



- Joypad 3D + contrôleur des jeux 3D en inclinant simplement le joystick dans la direction souhaitée.
- Touch-Sensor permettant un basculement du mode 3D vers le mode classique.
- 9 boutons + 2 gâchettes (16 boutons programmables)
- 1 manette des gaz.
- Jeu fourni : Microsoft Multi-Cross Madness

Code 71629

Microsoft



# 3D prend toute sa dimension.



## SUPERBIKE

Grâce à un réalisme 3D hors du commun, vous découvrirez toutes les sensations du pilotage moto. Vous créez vos propres championnats et disputez des courses d'enfer sur 12 circuits officiels. Vos compétences et vos nerfs sont mis à rude épreuve pour franchir, en premier, la ligne d'arrivée. **Simulation course moto.** Code 74358.



## AMERZONE

Une fluidité exemplaire, Amerzone vous transporte dans une atmosphère unique où l'aventure devient une véritable quête aux enjeux politiques et écologiques. Entrez dans l'univers du plus beau jeu d'aventure et laissez-vous porter par un scénario d'une très grande richesse. **Jeu d'aventure.** Code 75213.



## TOCA 2 TOURING CARS

ToCA 2 c'est : 21 fois plus de simulations avec des effets spéciaux impressionnants et 2 fois plus de circuits. Participez à l'originalité de la saison 96 du BTCC et découvrez les courses de contact agressives où tous les coups sont permis. A vous d'être 2 fois plus méchant. **Simulation de voiture de la Fédération « ToCA ».** Code 74359.



## WARZONE 2100

À la suite d'une 3ème guerre mondiale, dans un environnement radioactif, vous faites partie des survivants. Vous devez chasser hors du globe des mystérieux pillards qui ont pris le pouvoir. Impressionnant de fluidité, ce jeu vous place au cœur de situations stratégiques délicates. **Stratégie 3D/temps réel.** Code 74432.

299F

## SIDEWINDER GAMEPAD

Microsoft



- Idéal pour tous les types de jeux (combats, sports, simulation ou arcade).
  - Permet de brancher jusqu'à 4 Gamepad pour des parties à plusieurs joueurs.
  - Boutons de tir programmables, pad 8 directions et 2 joysticks.
- Code 51328

790F

## CREATIVE BLASTER RIVA TNT 16 MO

CREATIVE

- Carte graphique 128 bits + 2D/3D sur bus AGP 2x, bascu- sur MVA TNT.
- Gère les effets 3D des jeux (Direct, 3D, OpenGL).
- Équipée de 16 Mo de mémoire SDRAM.



- Résolution jusqu'à 1920x1200 en 32 bits.
  - Fourni avec les jeux Incoming et Forsaken.
- Code 74115

DES PERFORMANCES EXPLOSIVES EN 2D ET 3D

# CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Adresse : 10 rue de la République  
Téléphone : 01 41 41 41 41  
Site Internet : www.conforama.fr  
Service Client : 01 41 41 41 41

# le teignard

## Y en a marre

Salut sale teigne, bon alors c'est quoi ce merdier ? Y a plus de jeu (de daube ?) ? Y a trois démos qui se battent en duel (sic !) sur le CD, dont une qu'on peut utiliser que les nuits de pleine lune (Sun City 3000) ? Et même pas de baisse du prix de vente ? Ben alors les gars, qu'est-ce qui vous arrive ? C'est quoi ce footoir ? Eh ! Regardez la concurrence ! Chez PC Soluces, y a deux CD bourrés à craquer de bons trucs : *sharewares*, démos, *drivers* ! Chez Manette, c'est pas la gloire, mais c'est quand même mieux que chez vous ! Bon O.K., l'idée des *goodies*, c'est sympa *parque* les *patches* c'est cool, mais ça va pas chercher très loin, et si on se sert d'un ou deux *patches* par mois, c'est le bout du monde. Enfin, heureusement qu'ils sont là *parque* c'est pas la démo de Gardien des ténébères ou de X-Game qui va nous tenir le mois ! Bordel, elle est où TV-CD ? Vous savez, le seul truc bien que vous ayez jamais mis sur le CD (bon j'abuse, mais y a du vrai). Bon, c'est pas que je veux critiquer mais quand même, je trouve que *Gen4*, c'est plus ce que c'était. Ben ouais. Je sais pas comment dire, c'est une impression générale, une ambiance... Ça fait bien un ou deux ans que ça manque de *parque*, de ton et que je l'achète pas régulièrement. Seb, Luc, Xavier, Olivier et

Rien n'y fait : le 1<sup>er</sup> avril, les premiers rayons de soleil de l'année, les jupes des filles qui raccourcissent...  
**Le Teignard est, reste et sera toujours de mauvais poil et de mauvaise foi. Des suicidaires nous l'ont encore mis en boule.**

Codre, bref, l'équipe, ils sont bien gentils mais qu'est-ce qu'ils foutent au juste dans le mag', à part être dans la Rédac en folie, jouer à Hall-Life, à Everquest et casser des figurines en carion ? Ils écrivent rien ! Alors que c'est à eux de mettre de l'ambiance ! Ça, des Rémy, des Frédéric, des Stéphane, des Anna, des Maurice, des Robert (un parole, vous avez recruté tout l'annuaire ou quoi ?), on peut dire qu'ils sont là ! C'est simple, ils testent tout ! C'est qui ceux-là ? Bon, si certains s'en sortent pas mal, d'autres parlent des jeux n'importe comment (je citerai pas de noms, t'es capable de censurer sale Teignard) et pour ma part et en mon nom personnel (sic !), je ne fis même plus certains tests. Quant à la pub et à la couverture, c'est vraiment n'importe quoi. Alors je vous conseille de changer tout ça *parque*, bien que j'achète Manette et *Gen4*, je vais peut-être pas continuer à me fendre de près de 100 F par mois pour deux ou trois mag' : je garderai les meilleures !

Yves, nostalgique du bon vieux temps

## Y en a marre (bis)

Salut Teignard,

Je n'ose même pas compter le nombre de lettres que j'ai pu t'écrire. La première, je venais de rentrer au collège, et maintenant, je suis à la fac. Peut-être que tu attends mon quatrième enfant pour me publier ! Mais le contenu a tellement changé. Si avant *Gen4* m'enchantait, on ne peut pas en dire autant maintenant. Le magazine a beaucoup perdu de son charme. Thierry et Éric sont partis et les testeurs qui les ont remplacés n'ont pas leur talent. La routine touche le magazine et rien ou presque ne change dans son organisation. Même ta rubrique, mon cher Teignard, n'est plus aussi divertissante. Tu ne réponds qu'à des lettres techniques qui n'intéressent personne. Pour compléter le tout et pour tenter d'affirmer toujours autant de lecteurs, vous mettez en première page des images souvent bidon : Tomb Raider III et l'emmerdeuse Lara Croft fait trois fois la une du magazine pour un jeu qui méritait au plus deux étoiles. C'est la troisième fois qu'on nous rebat la même saute. Au lieu de critiquer ce jeu minable, on lit des phrases du genre : « Quelle femme, cette Lara ! » Mais ça va pas ou quoi ? Putain, c'est des octets, des pixels, c'est de la programmation sans plus ! Ce n'est pas Lætitia Casta que je sache !

De plus, les tests deviennent de plus en plus chiants : lire un test de dix pages écrit par certains est digne des douze travaux d'Hercule. Le dynamisme de Cédric ne suffit pas. Avec des démos minables, des rubriques courner et test emmerdantes, qu'est-ce qu'il reste au mag' ?

Bon sang, innovez ! Testez les meilleures compilés car elles se vendent presque aussi bien que les nouveautés. On ne demande







(quelque), de défendre des jeux sanguinaires pour serial killers en puissance et de flageller son p... de PC. Alors mesdames, continuez à m'inonder de compliments, sinon, j'ignore si je pourrais continuer à être aussi drôle. Mais arrêtez Free Cell, car ça, c'est impardonnable.

## Une chatte sur un moi brûlant

Cher Teignard,  
je suis l'une de vos admiratrices ! Je trouve que vous êtes beau, intelligent, sportif... L'homme parfait ! Je me dispute tout le temps avec mon frère qui vous trouve... (je pûfère ne pas le dire, je le déteste mais pas au point de l'exposer à une mort certaine). Alors je vous en prie, dites-moi, j'ai une chance avec vous ? J'ai 18 ans, je suis blonde, j'ai de gros...  
Alors Tchao et répondez-moi vite !  
Bye mon amour.  
Yéroo

### Chère créature,

la réponse est oui. J'ajouterais même rendez-vous le 1<sup>er</sup> avril place du Trocadéro, j'aurai un ordinateur sous le bras. Prévois du matériel, j'ai besoin de stimulations.

## La valse des Pentium

Bonjour monsieur le Teignard,  
je vais être bref et aller droit au but (non pas celui du Stade de France). Vous avez sûrement entendu dire qu'on prévoit la sortie des Pentium III pour bientôt. Mais il y a une chose que je me demande : pourquoi les appelle-t-on Pentium III ? Est-ce en relation avec la monnaie en MHz ? J'ai entendu dire que le PIII, c'est à partir de 450 MHz. Mais alors, quelle est la différence avec un PII-450 ? Je pige plus rien !  
Bye.  
Yéroo  
P-S : Au fait, ma sœur a dû vous écrire (elle est folle de vous). Ne faites pas attention à ce qu'elle dit, elle est un peu timbrée.

### Hem,

enfin qui ça ? Ta sœur ? Non je n'ai rien reçu de sa part... Celle qui a 18 ans, qui est un peu folingue et qui a des gros... ? Ah

non je te garantis que je n'ai jamais entendu parler d'elle... Et puis trêve de badinage, on est là pour parler sérieux, donc entre hommes. Tu as raison, le Pentium III est déjà disponible et oui, il commence à 450 MHz. Il s'appelle Pentium III parce qu'il offre des nouveautés par rapport au II (tu t'en serais douté hein ?). Alors comme vous êtes pas mal à vous demander ce qu'il vaut et s'il faut l'acheter, parlons-en. Pour répondre à ta question, le PIII commence là où le PII finit : à 450 MHz. Il peut donc attendre des fréquences plus élevées : en fin d'année, on devrait arriver aux 700 MHz. La différence avec le précédent processeur réside dans l'ajout de 70 nouvelles instructions (sensiblement les mêmes que sur le K6-III) censées accélérer graphismes et surtout, 3D. À part ça, Intel ne s'est pas montré innovant puisque le PIII bénéficie de l'architecture de son prédécesseur (même cache notamment). Que vaut-il donc pour les joueurs, vous demandez-vous probablement... Eh bien pas mieux qu'un Pentium II ! Pour tirer son épingle du jeu, il faut effectivement que le logiciel au jeu lui soit dédié, exactement comme le K6 ! Et si ça se passe comme pour AMD (peu de patchs permettant de profiter de la technologie 3DNow!), on risque bien de ne pas être honoré tout de suite de ses performances. Donc pour l'instant, l'investissement dans un Pentium III est loin d'être une obligation. Si vous ne me croyez pas, lisez nos pages Hard.

## CD maniaque

Cher Teignard (majuscules et tout),  
cette missive t'est adressée car y a quelque chose qu'il faut que tu m'expliques parce que là...  
Je t'écris quelques dizaines de minutes après avoir reçu mon Gen4 comme n'importe quel abonné, jusque-là pas de problème, puis comme à chaque fois avant de le lire, je le secoue légèrement pour en faire tomber les CD-ROM (habituellement deux...). Et les éventuelles offres d'abonnement à l'extern..., ou autre. Bref, quelle ne fut pas ma surprise quand après l'avoir secoué je ne vis qu'un CD-ROM (très bien au passage) ! VOUS M'AVEZ SUCRÉ MON JEU COMPLET BANDE DETARLOUZES ! Nan, là je m'emporte trop mais quand même ! Je me dis, bon, c'est peut-être un erreur d'emballage ou je ne sais quoi ! Je me précipite donc aux CD du magazine pour voir s'il y a la page habituellement réservée au jeu complet et DAMNATION : cette page n'est pas là ! Pas de jeu complet ce mois-ci. Alors après une importante réduction du nombre de pages de votre magazine, une réduction du nombre de CD-ROM (ah le temps où il y en avait quatre... ?) et tout cela sans une réduction de prix, MAIS OÙ VA-T-ON ?  
Signé, comme cela ne se voit pas, par un de vos fidèles lecteurs... Julien

### Ah ben voilà...

Contrairement à ce que tout le monde pense, les jeux complets qui étaient jadis proposés avec Gen4 avaient leur sans puisque vous avez été autant à protester qu'à vous réjouir de leur disparition !  
Alors, et d'une, tu évites d'être vulgaire dans MA rubrique, espèce d'hydrocéphale décerelé, et de deux, oui le jeu complet a disparu, sans doute définitivement. Ça y est, t'es calé ? Bon. Ce choix n'a pas dépendu de la rédaction. En contrepartie, vous y gagnez des pages. Comment, vous ne me croyez pas ? Regardez le numéro de février : 162 pages avec jeu complet. Regardez celui-ci : 244 pages sans. Et voilà le travail ! Plus de lecture donc un mag qui dure plus longtemps ! Et voilà comment l'air de rien, on cautionne des décisions que l'on approuve pas juste pour faire bonne impression. ■

## NOUVEAUX

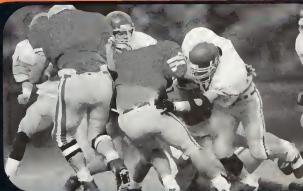
**J'ai un problème avec la 3D Blaster : quand je joue, l'écran devient violet, pourquoi ?  
Faites autre chose.**

**Mon vendeur m'a b... et veut m'installer le proc  
Don moi aussi... Mais jamais plus de deux fois par jour**

**Je trouve que Gen4 a toujours été un magazine au-dessus des autres  
Oui, c'est une position assez classique mais qui a fait ses preuves**

**Sans les informaticiens, comment vivrais-tu ?  
Mieux**

## CHRONIQUE



# FAITES-VOUS MAL !

**INFONIE : la 1ère plate-forme francophone de jeux en réseau.**

\* Offre d'accès Internet gratuit hors coût des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine et en Suisse romande et hors coût des communications Internet en Belgique (région Wallonie et Bruxelles). Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le réseau INFONIE. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'applique après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement à partir de 4591 par mois pour 3 h. plus 19971b sup. Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment. Offre limitée à une par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/12/1999.

## ESSAYEZ GRATUITEMENT\* INFONIE

- > 31 jours d'abonnement GRATUIT\* sur le CD-ROM de ce magazine.
- > votre accès complet à Internet sans limitation d'heures.
- > des animations qu'il faut gagner : neto, jeux, musique, ciné, micro...
- > votre accès rapide jusqu'à 64 Kbits.
- > votre accès au prix des communications locales.
- > jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées.
- > 15 Mo pour créer votre propre site web.
- > un environnement convivial et sécurisé.
- > votre abonnement gratuit au magazine «L'Internet».
- > votre Service Client disponible 7 jours/7.

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :

☎ 02/42\*1.2.3.4 0,00 F TTC/min ☎ 021/637.16.51

**N° Indigo 0803 825 825**



**INFONIE**

**L'INTERNET  
QUI SAIT VIVRE**

# SILVER

## Quand beauté rime avec danger !

*"Avec Silver, entrez dans le jeu événement de ce début d'année.  
Doté d'une ambiance sonore et d'une qualité graphique exceptionnelles,  
ce jeu d'action/aventure hors du commun  
est accessible à tous grâce à une interface entièrement à la souris,  
un thème universel et une configuration commune à la majorité.  
Silver, l'Aventure à consommer d'urgence !"*



Toutes les fonctions en un clic



Des combats en temps réel



Plus de 75 races de monstres



Un monde riche et fascinant



# Alerte aux réactionnaires !

Fin février a débuté une nouvelle campagne anti-jeux vidéo, habilement menée par une organisation du nom de Familles de France. Première conséquence : le retrait de la vente de certains jeux vidéo dans quelques grandes surfaces. Ça commence mal...



Nous n'avons vraiment pas de chance ! C'est vrai quoi, les bonnes gens de Familles de France auraient pu s'intéresser aux séries télévisées japonaises trop violentes, aux jeux de rôle qui rendent fou ou encore à la fermeture en masse des magasins Phildar les privant ainsi de pelotes de laine pour leur atelier tricot ! Mais non, elles ont décidé de s'occuper du cas « jeux vidéo », il paraît que c'est à la mode ! Apparemment, alertés par les articles et reportages des médias généralistes (par définition, peu experts en la matière), les membres de Familles de France ont découvert que les jeux vidéo étaient cruels, violents, malsains, gore et qu'ils véhiculaient une idéologie simpliste, raciste et machiste. Waouh, la prise de conscience a vraiment dû être brutale... J'espère que tout le monde s'en est bien remis ! Enfin, bien décidée à protéger ses petits chérubins et ceux des autres, cette association est partie en guerre. En vertu de l'article L.227-24 du Code pénal relatif aux messages « à caractère violent ou pornographique », elle a décidé de porter plainte avec constitution de partie civile contre les magasins qui continueraient de distribuer les jeux qui ne leur plaisent pas. Car c'est de cela qu'il s'agit, Familles de France veulent établir une sélection de jeux à mettre entre toutes les mains et que la vente des autres produits (genre Carmageddon II, Blood 2, Phantasmagoria 2, Sanitarium, Resident Evil II, etc.) s'effectue dans des magasins spécialisés. Remarquez, je les comprends, c'est tellement difficile d'accompagner son enfant, de regarder l'âge d'utilisation recommandé par le S.E.I.L. (dont les classifications sont toujours honnêtes) et surtout de retourner la boîte pour voir si les captures ne sont pas choquantes... C'est certain, ce sera beaucoup plus simple comme ça. Un peu extrémiste mais plus simple...

## Ça c'est bien vrai ma bonne dame...

N'étant pas bornés comme ces personnes bien pesantes, nous pouvons concevoir qu'un jeu tel que Carmageddon II puisse choquer. Mais ces gens ne savent pas rela-



tiviser et ils envoient des communiqués de presse qui les décrédibilisent totalement et qui ne peuvent que nous indigner. Par exemple, lorsque le jeu Sanitarium est cité, il est dit que son but ultime est de déterrer des cadavres. Puisque c'est comme ça, moi, je dis que le but ultime de Familles de France est de faire interdire tous les jeux vidéo. Et nous nous trouvons à peu près au même niveau de mauvaise foi ! Ensuite, ils s'appuient sur une enquête effectuée par leurs soins et n'ayant, selon eux, aucune prétention scientifique, affirmant que 35 % des jeunes interrogés ont entendu parler de Phantasmagoria et 12 % ont eu Blood 2 entre les mains (l'enquête ne précise malheureusement pas combien connaissent Playboy). Très bien, alors moi aussi, j'ai fait une enquête qui n'a bien évidemment aucune valeur scientifique : 99 % des gens de Famille de France ne savent pas de quoi ils parlent ! Le communiqué s'attaque également à l'influence des jeux vidéo sur le comportement des enfants en affirmant, d'après les études d'une association américaine de psychologie (les psychologues français sont-ils trop nases ?) que la vision d'images violentes a des effets néfastes sur les comportements et que les personnalités fragiles pourraient passer à l'acte ! Mon Dieu ! Il faut interdire les journaux télévisés, les dessins animés japonais, le cinéma, le rap, la boxe... Interdisons tout, nos enfants sont en danger ! Plus fort encore, à la question « Le jeu vidéo violent permet-il de se défouler ? », le communiqué de presse établit une comparaison étrange : « Chanter en groupe La Marseillaise (aux paroles particulièrement violentes) permet à tout le groupe de se purger. Les chanteurs sont satisfaits, non

## MORCEAUX CHOISIS (DU COMMUNIQUÉ DE PRESSE)

« Alors qu'un adolescent "normal" finit par se laisser, un jeune perturbé passera beaucoup de temps devant son jeu vidéo. »  
On est grave perturbés chez Gen4 !

« Les jeux vidéo sont une drogue... SEGA, plus forte que toi. »  
D'abord, le slogan exact est « SEGA, c'est plus fort que toi. »  
Ensuite, le rapport avec la drogue ?

« Un monde simpliste (...) Dans ce monde, les joueurs peuvent résoudre les problèmes en s'investissant peu (...) agir vite a l'instinct plutôt que de réfléchir. » Chez Familles de France, vous avez mis combien de temps pour finir Grim Fandango ?

« Pour réussir certains jeux, il faut aller très vite (...) Cela rend les joueurs fous. » C'est pareil, quand je fais mes courses à toute vitesse, je deviens complètement dingue !

parce qu'ils ont eu le sentiment de tuer, mais parce qu'ils ont le plaisir d'appartenir à la communauté. Rien de tout cela à l'évidence dans un jeu vidéo ultra-violent. » J'ai beaucoup de mal à établir le lien entre cet exemple et les jeux vidéo, voire à trouver l'intérêt d'une telle analogie. Mais bon, je dois avoir été abêti par les nombreuses heures passées à mutiler et à torturer... Je passe les autres stupidités du communiqué de presse pour me poser une question : que veut réellement Familles de France ? En tout cas, vu les idées avancées, il semble que cette association cherche à imposer une pensée unique en matière de distribution de jeux vidéo : dire ce qui est bien et mal pour les enfants. Eh bien, nous, la pensée unique Familles de France, ça nous fait vachement peur ! ■

Sébastien Tasserie



## EDITO

• Ben voilà. Je me préparais à vous faire un éditto d'été sur le retour de l'inquisition, j'ai nommé Familles de France, qui veut en gros interdire les jeux qu'ils jugent violents ou malsains, et pour... Seb m'a coupé l'herbe sous le pied. Tant pis, je me contenterai de poser la question : qu'est-ce qui est le plus dommage ? Que des obscures aient une fois de plus trouvé une façon peu glorieuse de faire parler d'eux (même si l'intention de prévention est justifiée) ? Ou que des scomboullards à la petite semaine, publiés dans des quotidiens nationaux (censés savoir de quoi ils parlent) colportent leurs dires pour « bouffer du jeu vidéo » (visiblement c'est en vogue), sans visiblement connaître grand-chose au sujet ? Ou, enfin, que des distributeurs, sûrs à cette affaire, ne distribuent plus certains jeux ?

Finalement, laissons les brasseurs de l'air piser de la copie, et perdre des clients. Si vous ne trouvez pas un jeu chez votre revendeur, vous le commanderez sur Internet...

Revenons à des choses plus intéressantes pour vous parler du magazine. Les plus sages d'entre vous auront déjà remarqué que si Gend avait perdu un jeu complet, il avait pris de la broche. En effet, la partie nœud rédactionnelle de votre magazine est passée d'environ 125 pages à près de 190 ! Nous avons donc plus de place pour vous parler de votre passion : le jeu sur ordinateur. Nous avons donc développé certaines rubriques et allons prochainement en créer d'autres. Si vous avez des desiderata particuliers en ce domaine et des idées à nous soumettre, n'hésitez pas. Nous les prêterons, et on dira que ce sont les nôtres. ●

Olivier Canou



S'il y a une chose qu'on ne peut reprocher aux jeux *Cryo*, c'est bien d'être simples. Toujours très recherchés, ils s'inspirent presque systématiquement de faits historiques et/ou culturels. *Atlantis 2*, prévu pour la fin de l'année, n'échappe donc pas à la règle et ce fut pour moi un véritable bonheur de découvrir le communiqué de presse qui l'accompagnait. Quelques morceaux choisis : « Par sa trame unique à la densité éosérique (...) »

*D'inspiration merveilleuse tant que poétique (...) Atlantis 2 entraîne le grand public vers l'élucidation imaginaire des zones d'ombre de l'Atlantide mythique (...) Une véritable exploration de l'otrique et du légendaire. »*

Bref, pour ce que j'ai compris (c'est-à-dire pas grand-chose), vous incarnerez Seth, un héros chargé de sauver le monde obscur (même moi je fais des phrases qui ne valent rien dire !) et vous visiterez pour cela des terres inconnues, la Chine de 1043, etc. Au fait, le communiqué se termine par « Car plus qu'un jeu, il est aventure... ». Pour une fois, on aimerait bien que ce soit un jeu quand même ! ■



## Excès de hertz !

La course aux gigahertz et au suréquipement ne s'arrêtera donc jamais ! Intel a effectivement dépassé la barre du gigahertz, c'est-à-dire du billion de cycles par seconde, lors d'une récente « expérience ». Pour celle-ci, un processeur Pentium III légèrement modifié et faisant tourner une application Powerpoint de Microsoft a été utilisé. Les principales différences avec un Pentium III normal portaient sur le compteur de hertz (indispensable) et le système de refroidissement (un peu plus performant). Ce processeur de guerre est prévu pour être intégré sur les PC de l'an 2000.

Pour l'instant, la vitesse maximale constatée du Pentium III est de 650 MHz. On va bientôt ne plus être assez rapide pour nos bécasses ! ■



## Sim maniaques !



Maxis poursuit sa *Sim* Politique avec l'annonce de deux nouveaux *Sim* Jeux. *Sim Mars* reprend le principe de *Outpost* de Sierra, avec la colonisation de la planète rouge.

Le deuxième projet, *The Sims*, semble beaucoup moins classique et on peut se poser des questions sur son intérêt intrinsèque. Il s'agira en effet d'assurer le développement des citoyens de *Sim City* (relations avec leurs voisins, leurs collègues de travail, etc.) pour assurer leur développement tant sur le plan professionnel que personnel, voire même très personnel. Alors, les prémisses à *Sim Kama-sutra* ou *Sim Bébé* ? ■

L'avis de Conscience française de France : encore un jeu qui fait l'apologie de la pornographie. Et pourquoi pas un *Sim Siffredi* pendant qu'ils y sont ?

## QUAND HARRY RENCONTRE HARRY



Les plus anciens d'entre vous se souviennent peut-être de sharewares du nom de *Halloween Harry* et *Alien Carnage*, jeux d'action en 2D qui ont sévi sur PC au début des années 90. Comme il se doit, le développeur australien de ces jeux (Geowhiz Entertainment) prépare une nouvelle version en 3D. Est-ce une bonne idée ? En effet, *Earthworm Jim 3D* de Interplay est repoussé à septembre, quant à *Piffall 3D*, sorti sur PlayStation avec un héros du nom de *Harry*, il ne donne plus trop signe de vie ! ■

## Ma game va craquer



Le genre stratégie temps réel n'est pas mort ! Personne ne le pensait mais j'avais envie de le dire. Pour preuve (même s'il n'est pas nécessaire d'en fournir).

**Blockwar**, un jeu développé par **Kaasikontrol** et qui vous mettra au défi de conquérir une ville, quartier par quartier. Il semblerait que l'ambiance, très noire, soit l'un des points forts du jeu. Vous combattrez la police, des gangs et autres civils dans des villes réalistes (piste de police, métro, train, etc.). Les personnages du jeu réagiront : ils prosterneront et saigneront lorsque vous les attaquerez, à coups de chaîne en métal, par exemple. ■

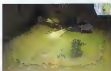
**L'avis de Conscience française de France** : nous réfutons ce jeu plein de barbarie sanguinaire avec du sang déversé ! Nous rappelons que taper des gens, c'est mal !



## Le retour de

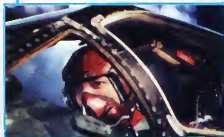
Vous vous souvenez de **Supercopter**, cette série fantastique qui passait sur la Cinquième, à la grande époque (celle de Shérif fais-moi peur, Chips et consœurs) ? Eh bien après avoir vu la séquence d'intro de **Helicopter**, impossible de ne pas penser à celle-ci : une maison qui camoufle une grappe depuis laquelle s'envole un hélicoptère, votre hélicoptère !

Dans la lignée de **M.I.A.**, **Helicopter** vous proposera donc de piloter plusieurs modèles de ce véhicule à pales dans des missions d'éradication. Outre des obus aériens, vous affronterez également des ennemis au sol (jeep, camions, tanks, etc.) Bon allez, on vous en reparle un peu plus en détail le mois prochain, quand on aura une version française ou anglaise (l'allemand, c'est pas mon fort) ! ■



## Les cahiers du cinéma

À la fois de mœurs d'émir est sorti aux États-Unis **Wing Commander**... Le film ! On vous l'annonçait depuis un bon bout de temps et nous n'avons pas pu résister à l'envie d'écrire une news afin de vous faire profiter des derniers écrans. Au niveau scénario, le film vous plongera dans une situation de crise qui peut se résumer en une guerre entre les forces coalisées terrestres et les Kallinai (vous savez, les chots transgéniques). L'intrigue va ensuite se porter sur Christopher Blair, l'un des pilotes de la flotte terrestre, qui découvre l'existence d'un vaisseau déviateur dans le camp des Kallinai, une surprise qui pourrait être fatale aux humains. Les joueurs retrouveront les personnages (ce ne sont pas les mêmes acteurs) de la série des **Wing Commander** : Maelac, Mavendick et tous les autres. Attendons maintenant la sortie française pour savoir si Chris Roberts a réussi le pari de concentrer l'action, l'impact visuel et les personnages provocateurs que les fans s'attendent à retrouver. Au fait, un site officiel est ouvert : (<http://www.wcmovie.com/>) ■



## UN JEU PLEIN DE FINS



The **Real Neverending Story** est un jeu d'aventure en cours de développement. Afin de réaliser celui-ci, l'équipe allemande a créé un nouveau moteur 3D du nom de **MonsterEngine**. Et ce n'est pas pour rien puisque le jeu sera

un mélange de **Unreal** et de **Riven**. Bien évidemment, le scénario s'appuie sur celui du roman *L'histoire sans fin* et vous incarnerez donc Atréjus qui pourra connaître différents destins en fonction de votre manière de jouer. Vous avez intérêt à être bon ! ■





## C'est pas sorcier !



Peut-être vous souvenez-vous du jeu Into The Shadows,

présenté par le développeur Scavenger sur le salon de l'E3 en

1996 et disparu depuis ? Il offrait une réalisation plus que prometteuse, avec des effets de lumière dynamiques, une résolution modulable... Les survivants de l'équipe suédoise ont créé depuis un nouveau label, Starbreeze Studios, et ils développent un nouveau projet, **Sorcery**. Il s'agit d'un jeu de rôle action en 3D, jouable seul ou à plusieurs, qui ne revêt en rien son ancêtre et qui sera distribué par Gremlin Interactive. ■  
**L'avis de Conscience française de France** : à mépriser car ce jeu dupe les enfants. Dans la vraie vie, les sorciers ne lancent pas de sorts, à trouver de l'eau avec des bâtons en bois !

## Bienvenue à Casablanca !



Nous en savons maintenant un peu plus sur **Discworld noir**, édité par GT Interactive et prévu pour juin. Le jeu commence en fait par une scène cinématique de toute beauté, dans laquelle vous assistez à votre propre mort !



Principe plutôt original puisque vous connaîtrez l'aboutissement de l'aventure avant de vous y plonger ! Sinon, tout commencera dans un style polar américain à la Humphrey Bogart mais, très vite, l'univers de Pratchett reprendra ses droits dans une sombre histoire de conspiration (impliquant un ordre secret et une horde de loups). Les décors, vraiment superbes, sont en 3D précalculée (environ 80 lieux à visiter avec, par exemple, la reproduction exacte du piano-bar du film *Casablanca*) et les personnages en 3D temps réel (une soixantaine – des humains, des trolls, des nains, etc.). Les



détails (près de 1 600 pages à traduire pour la localisation du jeu en France) que j'ai pu entendre étaient vraiment narratifs et l'ambiance générale très marquante. *Discworld noir* promet donc d'être riche, long, beau, intéressant, drôle... ■

## Le seul but qui compte est celui que l'on se fixe !

Arsène Wenger  
Entraîneur d'Arsenal

Le plus complet des managers de football

## L'ENTRAINEUR 3 CHAMPIONSHIP MANAGER

Vivez tous les matches à domicile !

PC CD Bientôt disponible. EIDOS

L'entraîneur 3, Championship Manager 3 TM, développé par Sports Interactive Ltd. © 1999 Eidos. Tous droits réservés.



**I**ls me trouvent répugnant. C'est vrai que je suis visqueux. Ils me trouvent méchant. C'est vrai que j'ai toujours faim. Ils me trouvent sanguinaire. C'est vrai que j'aime la trippaille... Normal, je suis un alien ! Vous savez bien, ces adorables bestioles qui grouillent partout sur les murs, qui rampent, qui galopent et qui..., bouffent du *marine*, nom d'une reine !

Ah, ah, ah... C'est si bon de les voir paniquer avec leurs petits fusils ridicules... C'est si bon de voir leur regard inquiet se lever vers le plafond, juste avant la mort... Ah, je les aime bien ces petits *marines*, ils sont craquants ! Surtout sous la dent... Alors forcément, quand j'ai appris que Electronic Arts préparait une adaptation sur PC de mes aventures, j'ai voulu en savoir plus...

Quelle surprise : si mes petits soldats sont bien là, il y a aussi un visiteur que je n'attendais pas : le Predator. Quelle plaie celui-là ! Parfois, on ne le voit même pas, il disparaît presque complètement pour réapparaître dans mon dos et produire des lueurs assez éblouissantes. Après, en général, plus rien puisque je suis mort. Même mon infravision n'y peut rien !

Ils sont tellement forts chez Electronic Arts que je suis certain qu'ils sont bons (à manger). Leur moteur 3D promet : rapide, il donne une animation 3D pro-

**Vous croyez que c'est marrant, vous, d'aller interviewer un *alien*, un Predator ou pire, un militaire, *marine* de surcroît ? N'empêche qu'on y a laissé deux gars, nous. Mais ça risque de valoir vraiment le coup. Le coup de fusil dans la tronche, bien sûr...**

bante. Tout va très vite et la reconstitution de ma vision très particulière a été soignée : panoramique et incurvée sur les côtés. Certes, pour les humains, c'est pas de la tarte à contrôler mais ce gibier étant plein de ressources, je suis certain qu'ils s'en accommoderont. En clair, petits *marines* en herbe, et comme ils le disent eux-mêmes : « C'est hyper speed en Multijoueur » !

Évidemment, ma race est la plus noble : non seulement plus résistants, nous sommes surtout très véloces et parcourons courives et plafonds à la vitesse de l'éclair. Nous sommes les derniers êtres que les humains voient avant leur mort !

Si vous ne l'avez pas encore saisi, c'est bien sûr l'alien la meilleure race des trois !

### Marines : Musclic is back

Sales bêtes. Pourritures. Je les hais. Je les abhorre. Ce maudit fléau infeste tout sur son passage. Rampant, grouillant ou cavalant, ils nous traquent, avides de notre sang, embusqués dans une tuyauterie ou sous une canalisation. Mais je n'ai pas peur. Dans mon métier, la peur, c'est la mort. On imagine pas ce que



**Trois races et un coup fin**

# Alien versus Predator





c'est (et Electronic Arts l'a bien compris, vu l'ambiance saisissante de son prochain jeu), et je peux vous dire, pour l'avoir vécu, que rencontrer une face de macaque enlgué ou un poulpe sur pattes est une expérience traumatisante. Seulement avec un fusil mitrailleur ou un lance-grenades, on se sent généralement nettement plus en sécurité. Et des armes, dans ce maudit jeu, on en a seulement besoin... Heureusement, seul ou à plusieurs, on en trouve un peu partout : munitions, lance-flammes, armures, c'est un véritable supermarché de l'arsenal ! Qu'on doive faire le ménage dans des bases spatiales, des navires ou des laboratoires, les développeurs ont visiblement prévu notre survie. Heureusement. Car vu comment l'adrénaline grimpe, il nous reste juste assez de forces pour appuyer sur la détente et couper en deux un *alien* immonde d'une (ou deux, voire même plutôt trois) bonne rafale de mitrailleuse. Bref, ce jeu, c'est presque pire que la réalité, c'est dire !

Il paraîtrait que le mode Solo proposera de véritables reconstitutions de missions : « désinfection » en règle, éradication de vermines en tout genre. Les plus détraqués d'entre les joueurs pourront même

jouer dans le camp des *aliens* ou des *Predator*. Quelle aberration lorsqu'on voit les ressources d'un *marine* et surtout, sa possibilité de s'équiper continuellement alors que les deux autres doivent se contenter de leurs armes naturelles !

Bref, si vous ne l'avez pas encore saisi, c'est bien sûr le *marine* le meilleur personnage des trois !

### Predator : chaud grappin

Pas de bol, il fait une chaleur à crever. Pas de bol... Pour vous, bien sûr ! Profitez de vos vacances à la mer, elles risquent d'être les dernières. Quand la température devient à peine supportable, moi, je me lance en chasse. Cette sueur sur votre visage, c'est la chaleur ou la peur ? J'aime collectionner les crânes humains. Sur notre monde, c'est du plus bel effet, monté en collier. Mais j'ai trouvé mieux... un crâne d'*alien*. C'est une vraie surprise-partie ici tant il y a de monde. J'aime la chasse, ne l'oubliez jamais. ▶





► Et ma technologie supérieure me donne un avantage non négligeable sur cette race de lézard visqueux et sur cette classe humaine particulièrement débile. Pas de doute, je suis le seul être doté d'un cerveau dans ce jeu. Ma puissance de feu est sans égale. Mon lance-missiles d'épaule miniature vous colle au train comme une tête chercheuse. Ensuite, que vous soyez de sang ou d'acide, attendez-vous à repeindre les murs. Bien visé, un seul tir suffit. Le seul inconvénient est que dans ce jeu, pas le temps de récupérer les cadavres, de les dépecer et de les pendre au plafond. Autre joyau de ma race supérieure, le camouflage. Utilisé à bon esclent, il devient une arme mortelle... pour les humains surtout, car cette saloperie de rats rampants que sont les aliens semblent me détecter, quoiqu'il en soit. Contre eux, le missile est l'arme la plus performante. Quant aux



humains, tant que je ne me déplace pas ou que je ne reste pas devant une source lumineuse intense, pas de risque qu'ils me repèrent. Mais ce que j'aime par-dessus tout, c'est leur coller un bon coup de lame dans le dos. Par contre, pour bénéficier de cette protection, il me faut ramasser des piles d'énergie, que mes ennemis s'amuse à réduire en miettes dès qu'ils en croisent une. Pas de bol. Pas de bol pour eux, surtout qu'un grappin me permet de jouer à l'homme araignée, sautant de plafonds en murs, idéal pour sauter sur le dos d'un *marine*. Je les traquerai sans relâche, attendant avec impatience de découvrir les autres armes que Electronic Arts m'a promises. Enfin, si vous ne l'avez pas encore saisi, c'est bien sûr le Predator le meilleur des trois ! ■

**Cedric Gasparalien  
et Luc-Santiago Rodriguezator**







**L**orsqu'on demande à John Romero s'il a l'intention de donner dans un autre genre que le quake-like, il répond sans aucune hésitation: non ! Destruction, destruction et destruction, voilà ce qui l'intéresse réellement. Et ce n'est pas pour nous déplaire, vu les shoots de qualité qu'il a signés ! La partie Solo de Daikatana, son prochain quake-like, nous a donc été présentée (par John himself !) et nous avons pu nous essayer à la partie réseau en Deathmatch (contre John himself !). Bref, nous en



avons découvert assez pour vous en apprendre un peu plus sur l'un des quake-like les plus attendus de cette année ! Au centre du scénario : le Daikatana, un ancien sabre japonais doté de nombreux pouvoirs (dont celui de permettre à son détenteur de voyager à travers le temps). Retrouvé lors de fouilles archéologiques en 2455 (comme quoi, rassurez-vous, il y a quelque chose après l'an 2000 !), cet objet mythique devient très vite l'objet de convoitise de l'assistant du professeur (en archéologie, pas de l'Éducation nationale !) qui l'a découvert. S'ensuit la mort dudit professeur, le vol du Daikatana et votre arrivée en fanfare destinée à limiter les dégâts du jeune fou... Bref, voilà un scénario digne d'un film dans lequel Jean-claude Van Damme aurait parfaitement trouvé sa place ! Remarquez, nous n'en attendions pas moins du scénario d'un quake-like !

### Agence de voyages

Néanmoins, cette histoire de voyage à travers le temps permet à Daikatana de proposer un grand nombre d'environnements différents. En effet, vous traverserez quatre périodes bien distinctes : le Japon futuriste, la Grèce antique, un San Francisco post-nucléaire et une Europe « médiéval-fantastique ». Vous imaginez donc le dépaysement dont le joueur



Le 12 février dernier, John Romero était à Paris. Après avoir pris quelques photos et voulu manger un sandwich au jambon dans un restaurant chic de la capitale, il nous a présenté son bébé à la gestation si chaotique. Alors Daikatana ou Daikatana pas ?

**Boulot de printemps**

# Daikatana



est « victime » entre chaque monde ! Vous passez d'un superbe château médiéval à une prison en pleine émeute, sans oublier des endroits d'une froideur extrême (due à une robotisation exagérée). Si ce parti pris ne dote pas Daikatana d'une ambiance singulière, de l'aveu même de John Romero, tel était le but recherché : que les niveaux ne se ressemblent en rien et que le joueur ait sans cesse l'envie de progresser pour découvrir ce que les suivants lui réservent. Et ce dépassement n'est pas uniquement servi par les graphismes. Afin de renforcer l'ambiance de chaque niveau, des musiques aux styles très différents ont été enregistrées (musique gothique pour les environnements médiévaux, trash pour les mondes modernes, etc.). Les monstres que vous



affronterez et les armes qui seront mises à votre disposition varieront également. Ainsi, ce ne sont pas moins de 60 ennemis que vous rencontrerez (des griffons, des robots, des araignées, des prisonniers, des dragons, des squelettes, etc.) et 30 joujoux que vous utiliserez (arbalètes, lance-météorites – qui vous permet de tirer une météorite et de sauter dessus pour aller plus haut –, lance-disques, mitrailleuse, etc.). Comble du bonheur, il vous sera possible de transporter certaines armes d'une période à l'autre... Imaginez le carnage que cela peut donner !

## Super pouvoirs !

Parmi les innovations notables de Daikatana, n'oublions pas vos compagnons de route. Ces derniers (Superfly Johnson et Mikiko Ibihara – une femme, beuh...), entièrement gérés par l'ordinateur, possèdent leur propre personnalité et vous aideront dans ▶





► votre aventure (vous pourrez communiquer avec eux et ils pourront tirer sur vos ennemis). Le jeu fini une première fois, il vous sera même possible de le recommencer en incarnant l'un de vos compagnons, ce qui laisse présager d'une aventure différente en certains points. Autre innovation intéressante : la gestion de l'expérience de votre personnage qui augmentera en cours de partie (et surtout au cours des combats). Chaque fois que vous changerez de niveau, vous pourrez améliorer l'une de vos compétences. Ainsi, chaque joueur pourra choisir une orientation différente pour son personnage : il sera possible de courir plus vite, de sauter plus haut, de taper plus fort, etc. Aucun doute qu'en mode Solo, ce principe ajoutera de l'intérêt à Dalkatana. Au niveau de la réalisation, la panoplie complète du parfait quake-like a été déballée : de nouvelles textures 3D et de superbes effets de lumière. Le jeu utilise le moteur de Quake II qui a bien sûr été retravaillé. Même si



je ne trouve pas cela très parlant, je vous livre l'information : Dalkatana comptera deux fois plus d'animations par seconde que son confrère ! Voilà, vous êtes bien avancé avec ça, non ?

### J'ai tué Romero !

Les options classiques de jeu en réseau vous donneront l'occasion de vivre des deathmatches et des capture the flag endiablés (jusqu'à 16 joueurs connectés simultanément). Car voici le véritable point fort du nouveau quake-like de Romero : le gameplay ! Avec l'expérience de ses précédentes productions (lisez donc le portrait si vous voulez en savoir plus), John Romero a su, une fois encore, créer un jeu fun et rapide ! Rien que le mode Réseau le prouve. Pas le temps de poser des mines ou de réfléchir à une tactique quelconque, il faut bouger rapidement et agir avec efficacité. Les kills s'enchaînent à très grande vitesse et il s'avère difficile de lâcher une partie. Bref, l'alchimie de Dalkatana semble fonctionner plutôt bien. Ah, pour la petite histoire, j'ai tué plusieurs fois notre ami John à coups de lance-roquettes... J'espère que cela ne va pas retarder le développement de Dalkatana ! ■

Sébastien Tasserle





**POUR CEUX  
QUI SAVENT QUE  
CE N'ETAIT PAS  
DU CINEMA.**

# CLOSE COMBAT LE FRONT RUSSE



Commandez une brigade de chars sur les routes chaudes du Front de l'Est. Dans le feu le crâniel, vous devez agir vite. Intervenir, modifier vos tactiques à tout moment. Vos soldats comptent sur vous. Ne les trahissez pas !



Ne vous laissez pas surprendre par les changements de climat durant ces quatre longues années de guerre ; neige, hiver sont autant d'ennemis auxquels il faut s'adapter.



De l'avancement vous attend si vous empêchez la débâcle ou le massacre de vos troupes.



La guerre s'élargit mais la technologie se perfectionne. Choisissez vos troupes parmi plus de 300 unités spécialisées, 100 armes, 60 véhicules et armes antichars.



Menez vos troupes de la Place Rouge à Berlin sur des cartes plus grandes, conçues à partir de photos d'archives. Mais attention, si les cartes sont d'époque, le sort de l'histoire est ancré entre vos mains.

Microsoft est le seul éditeur pour le premier jeu vidéo édité par la Cross Channel pour les PC et les consoles.

Microsoft® est une marque de Microsoft Corporation. © 1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft® est une marque de Microsoft Corporation.



Microsoft France SAS

**Microsoft**

[www.eu.microsoft.com/france/jeux](http://www.eu.microsoft.com/france/jeux)





## BREVES

### • NXT (www.nxt.co.uk)

possède une technologie permettant, grâce à une petite puce dans le coin d'une vitre transparente, d'émettre des sons. Bientôt les vivres haut-parleurs !

### • Interplay organise

avec *Case's Ladder* un tournoi mondial sur *Descent III*. Le grand gagnant remportera un prix de 50 000 \$ soit près de 300 000 F ! La compétition a déjà commencé sur Heat Net avec la démo alors dépêchez-vous !

• Selon une étude des ventes des machines au mois de janvier aux États-Unis, réalisée par PC Data, les processeurs AMD seraient en tête avec plus de 43 % des parts du marché contre à peine 40 % pour Intel et moins de 16 % pour Cyrix.

• Un hebdomadaire économique anglais a publié le mois dernier un article affirmant que des pirates informatiques auraient pris le contrôle d'un satellite militaire, demandant au gouvernement une rançon. Canular ou humour british ?

• L'US Air Force utilise F-22 Total Air War pour former ses pilotes. Espérons qu'ils n'utilisent pas Half-Life pour former les autres militaires ! ●



## Attention

Dire que *Anachronox* est attendu au tournant est un doux euphémisme ! En effet, lui et *Deus Ex* sont les seuls jeux susceptibles d'assurer « l'après-Daikatara » chez Ion Storm. Ce jeu de rôle et de science-fiction (utilisant le moteur de Quake II) autorisera le contrôle simultané de trois personnages (sur un total de sept, à ce point du développement). Votre équipe aura pour tâche d'explorer la galaxie et trois dimensions différentes à la recherche de divers objets, armes et renseignements en vue de régler une situation de crise. La part belle est donnée aux personnages qui occuperont une place prépondérante dans le scénario. Nous n'avons plus qu'à attendre... une certaine date ! ■

# Hébergement dangereux

Fin février, l'administrateur de alterm.org, un service d'hébergement gratuit de sites Internet, a été condamné par une cour d'appel à verser 300 000 F de dommages et intérêts à Estelle Hallyday, cette dernière ayant subi un préjudice en la diffusion de photos d'elle, nue, sur l'un des sites hébergés. Sous la contrainte financière, cet organisme a dû fermer les 50 000 sites qu'il accueillait. Ce fait divers malheureux a ravivé l'une des questions les plus épineuses en matière d'hébergement sur Internet : l'organisme qui accueille les sites est-il responsable du contenu de ces derniers ? En effet, aucune législation n'est en vigueur actuellement, les principaux intéressés ne connaissant donc pas leurs responsabilités exactes. L'Adm (Association de défense

des internautes) propose quant à elle une solution : la formation d'un organe de surveillance, composé de personnes indépendantes, qui se chargerait de repérer les sites illicites et d'en faire part aux hébergeurs concernés. Ah, la liberté sur Internet... ■



## Un ~~CONVAINC~~ panaché ?

Année 2015, la Chine tente d'envahir la Russie, la Troisième Guerre mondiale est sur le point d'éclater. États-Unis ou Chine, c'est le choix que vous proposera *Force 21*, en juillet (1999, pas 2015 !). Ce nouveau jeu de stratégie temps réel vous mettra aux commandes d'une armée de tanks, d'hélicoptères et autres unités high-tech (une



quarantaine de véhicules). Trente missions sont prévues en Solo et dix autres en Multijoueur (Deathmatch et Coopératif). Rien de bien nouveau donc, si ce n'est les représentations fidèles de terrains situés en Chine, en Russie et au Kazakhstan ! ■ L'avis de Conscience française de France : la guerre, tout comme les mines anti-personnelles, tuent des milliers de gens. Alertons la communauté internationale sur ce jeu !

## TOTAL KENDO

Shogun : Total War, le jeu de stratégie 3D temps réel d'inspiration nipponne, possèdera un petit plus de réalisme pour les séquences cinématiques, avec l'intégration de motion capture. Pour l'occasion, l'équipe a tout simplement fait appel au champion de Kendo, Emmanuel Levi, pour les scènes d'action, et l'actrice anglaise d'origine japonaise Angela Kase pour les scènes plus bucoliques, comme par exemple la cérémonie du thé, une institution au Japon. Le jeu, lui, est toujours prévu pour cet été ! ■



# Cauchemars en série...



L'add-on pour Blood 2 commence à prendre forme (et quelles formes !). Appelé **Blood 2 : The Nightmare Levels**, il proposera quatre aventures distinctes en Solo à travers lesquelles les personnages du jeu vivront leurs pires cauchemars (leurs rêves ne doivent déjà pas être tristes alors leurs cauchemars !). Deux nouvelles armes sont prévues : le fusil à pompe de combat (semi-automatique et à longue portée) et la chaîne-crochet (qui consiste en une chaîne qui se termine par une espe de boucher). Au niveau des ennemis, vous découvrirez le Gremhla (peu résistant

mais très vicieux) et le mémo (équipé d'un fusil à pompe spécial). Le mode Multijoueur sera lui aussi amélioré avec six nouvelles cartes mais surtout avec un mode du nom de Blood

Ball. Dans celui-ci, il sera question de jouer au football avec les têtes des ennemis décapités.

Allez, Familles de France ? ■

**L'avis de Conscience française de France :** ce jeu est terrible. Nous allons porter plainte contre les développeurs, les magasins qui le vendront, les boches, les militaires et Internet !



## L'ESPOIR FAIT VIVRE

Une étude américaine vient de conclure : la moitié des foyers américains possèdent un PC. Rappelons qu'en 1995, seulement 27 % des foyers étaient équipés.

La constante progression de ce pourcentage est due à la vente massive d'ordinateurs à bas prix et à l'augmentation des performances de ces derniers. Bonne nouvelle, les mêmes conditions semblent aujourd'hui réunies en France (mise à part l'accès Internet RTC de France Télécom toujours hors de prix, monopole oblige) en particulier avec les opérations promotionnelles des grandes surfaces. Peut-être qu'un jour... ■

## Marketing

Les gens de **ASC Games** ne manquent pas d'imagination pour faire parler de leur premier jeu, basé sur l'univers des loups-garous de **White Wolf : The Apocalypse**. Ils attendent effectivement les soirs de pleine lune pour lâcher sur le site (<http://www.ascgames.com/>)

100-GAMES (www.100-games.com) de nouvelles informations telles qu'un chapitre du roman d'introduction ou divers écrans du jeu. Cela s'appelle de la communication-garou ! Utilisant le moteur de Unreal, ce jeu d'action à la Tomb Raider devrait être assez glauque et donc exploiter parfaitement le rendu graphique sinistre qu'autorise l'outil de Epic. ■

**L'avis de Conscience française de France :** dernièrement, des loups ont attaqué certaines chèvres françaises. Ce serait les encourager que de leur consacrer un jeu ! À éliminer.



## À mort le foot !



Il paraîtrait que la coupe de l'U.E.F.A. remporte des taux record de diffusion télévisée et que c'est un des grands événements sportifs mondiaux. **Eidos** ne prend donc pas un gros risque en sortant, le mois prochain, **U.E.F.A. Champions League 99** qui reprendra toutes les équipes et tous les sponsors de la saison 98/99. Évidemment, on retrouvera les indispensables animations « motion-capturées » et les graphismes 3Dx. Outre les modes de jeu classiques (exposition, coupe de l'U.E.F.A., etc.), une option vous permettra de concourir avec une équipe de rêve que vous aurez constituée vous-même en piochant dans les meilleures formations internationales. Enfin, ce n'est tout de même pas ça qui va me faire aimer le foot ! ■



## BREVES

• Ce mois-ci, alliances et trahisons ont été monnaie courante dans le monde du jeu vidéo. Voud les potins qui vous permettront d'assurer dans les soirées mondaines :

• Tout d'abord, la fermeture de **Hasbro Interactive France**. C'est **Ubi Soft** qui éditera maintenant leurs produits ainsi que ceux de Microprose. Première conséquence : la sortie de RollerCoaster repoussée au mois prochain.

• Un rapprochement s'est opéré entre **Interplay** et **Virgin**. Désormais, Interplay publiera les produits Virgin en Amérique du Nord et du Sud et Virgin distribuera tous les produits Interplay en Europe.

• La société de développement **Ripcord** a bien failli fermer ses portes. En effet, Panasonic avait décidé de se débarrasser de sa division jeux mais l'intervention de mécènes va permettre à Conscience française de France de var débâcher **Flesh & Wire**, le prochain jeu des créateurs de Postal.

• Voilà, c'est à peu près tout pour ce mois-ci, mais pour finir, une petite blague : vous savez pourquoi Cedric jette du pain dans les toilettes ? Pour mousser Canard W.C. ! (scit) ●

## Complètement timbré !



ce soit les jeux vidéo et les grandes fortunes qui sont nés avec (SEGA et Nintendo), que les Américains ne peuvent oublier. La preuve en est maintenant faite puisque les services de poste américains ont décidé de créer une série de timbres à l'effigie des jeux vidéo. Et vous savez quoi ? Ils vont classer ces derniers, non pas dans la catégorie « Arts et divertissements » mais « Style de vie ». Si ça ce n'est pas de la reconnaissance ! ■

## Titre TTT



J'ai pourtant cru que j'allais y arriver ! Avoir un mois de News sans jeu de bagnoles... Eh bien non, car **Take 2 Interactive** a décidé de sortir **TTT**, qui

s'inscrit dans la lignée de **Pool** ou du plus récent **Dethkarz**. Vous concurrez, de jour ou de nuit, sur des circuits complètement délirants et surtout torpides. Le plus fun dans tout cela, c'est que lorsque vous effectuez une cabriolette (genre looping), la caméra ne se repositionne pas : vous avez donc vraiment l'impression d'avoir la tête en bas ! Reste à voir si le produit tient vraiment la route... ■  
L'avis de Conscience française de France : après avoir appris à nos chérubins comment tuer des piétons, les éditeurs veulent leur montrer comment retourner dans voitures. Révoltant !

## I HAD A DREAM...

Imaginez une station Silicon Graphics à moins de 25 000 F ? Eh bien, c'est possible, SGI n'ayant pas hésité à



troquer ses processeurs RISC pour de bons vieux Pentium III et son système d'exploitation Unix pour un Windows NT. La SGI 320 Visual Workstation pourra même accueillir deux processeurs et être équipée de l'écran ultra-plat 1600SW (2 600 \$), pour atteindre des résolutions de 1 600 x 1 024 avec un pitch de 0,23 ! Dans les 3 000 \$, comptez le PIII 450 MHz, les 128 Mo de SDRAM, le disque dur de 6,4 Go, le lecteur 32x... ■

Demandez à un Américain (c'est sûr, il faut en avoir l'occasion !) de vous conter les faits les plus marquants des années 1980 et il vous parlera de la création de la chaîne MTV et de la série Deux Flics à Miami (on ne se refait pas !). Mais, plus encore, il semblerait que

## Aux bonnes adresses

Tout le monde trouve son compte dans le Carnet d'adresses de ce mois-ci : course de voitures, simulateur de vol civil, jeu de rôle, simulation de combats spatiaux... Vive la pluralité des genres !

Pour mieux connaître le concurrent de **Driver** dans la catégorie « jeu de bagnoles original » :

<http://www.microsoft.com/games/midtown/>

Si J-J. Goldman avait connu ce site, il n'aurait pas demandé à n'importe qui de l'envoyer :

<http://www.afltyrl.com/>

Sierra sortira bientôt une simulation spatiale inspirée de la série télévisée **Babylon 5** :

<http://www.b5games.com/>

La version testable du jeu nous est parvenue avec un **gerby bag**. Le site reste pourtant sobre :

<http://www.rollercoasterstertycoon.com/>

**Sword & Sorcery**, à ne pas confondre avec **Sorcery**, est le prochain R.P.G. de Westwood :

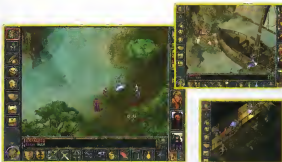
<http://www.westwood.com/games/swords/index.html>

Après le panaché **Force 4**, voici venir le panaché **Force 21**.

<http://www.redstorm.com/force21/>



**I**ls n'ont pas mis longtemps les bougres ! À peine quelques mois après la sortie du jeu, voilà déjà le premier *data-disk* d'une (longue ?) série : le prochain est attendu en octobre ! Alors, voyons voir ce que proposeront ces « contes de la côte des épées ». Tout d'abord, pas de crainte : que l'on ait fini le jeu ou non, les nouvelles cartes seront accessibles à tous les aventuriers. Vu le niveau de leurs occupants, il est toutefois conseillé de ne pas s'y aventurer avant d'avoir un groupe de bons combattants. On parle d'une île au large de la côte, d'une ville, d'un gros donjon... De toute manière, avant de se lancer, le jeu vérifiera si vous avez fini *Baldur's Gate* ou pas. Le premier objectif des développeurs a été de pulvériser le palier (jusque-là) infranchissable des 89 000 points d'expérience. On pourra donc monter à 161 000. Pourquoi pas plus haut ? Pour que le jeu reste équilibré. Cela signifie que les combattants



pourront monter jusqu'au niveau 8, les mages au niveau 9 et les druides et autres voleurs, au niveau 10. Car c'est évidemment tout ce qui intéresse les brutes que vous êtes. Monstres !

En plus de tout cela, les règles seront un peu retouchées : au programme, des P.N.J. qui tentent des *backstabs*, des déplacements dans l'ombre dépendant de la luminosité, une vitesse des projectiles (magiques pour la plupart) revue, et les effets de certains sorts qui verront leur zone d'effet changer. Au niveau bonus, on trouve de nouveaux sorts (de haut niveau bien sûr, 5 et 6), de nouveaux monstres (dont la plus grosse bête du jeu... Un d... Un d... Un domino ?), et même de nouveaux objets, environ 70 ! Et pour que l'on ne s'ennuie pas, on nous promet des dizaines de quêtes supplémentaires. En revanche, malgré certaines rumeurs, le moteur 2D ne laissera pas sa place à un moteur 3D. Notre bon vieux *Baldur's Gate* nous réserve donc encore bien des surprises ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



Vous avez terminé *Baldur's Gate* ?  
Vous galérez encore au fond des  
mines de Naskell ? Pen supporte ?  
Cet *add-on* conviendra en effet à  
tous les amoureux de ce grand jeu  
de rôle et risque bien de prolonger  
leur plaisir encore et encore !  
Rhana, oui c'est bon !



**Baldur plus longtemps**

Tales of The **Sword Coast**

# GRUNTZ

ATTENTION, ILS Z'ARRIVENT !



SEUL OU EN REZEAU SUR

PLUS DE 40 NIVEAUX

BOUTRES DE SURPRISES

DES JOUETS,

DES Z'OUTILS ET DES

Z'ARMES A PROFUZION

"Je vous fiche mon billet que GRUNTZ sera le  
jeu de puzzle de l'année"

JOYSTICK

"La GRUNTZMANIA risque de faire des dégâts"

PC TEAM



ESTRUEVEZ VOS GRUNTZ PRÉFÉRÉS SUR [WWW.GRUNTZGOO.COM](http://WWW.GRUNTZGOO.COM)

© 1999 Microïds. © 1999 Monolith Productions, Inc. All rights reserved.

MONOLITH  
PRODUCTIONS  
WWW.MONOLITH.COM

VOUS Z'ALLEZ LES Z'ADORER

A PARTIR DU 25 FEVRIER

MICRO  
WWW.MICROIDS.COM

**I**l faut bien reconnaître que la simulation d'aviation civile est dominée depuis quelque temps par deux produits phares : les *Flight Simulator* et *Flight Unlimited*. Mais chacun se cantonne dans sa partie et Microsoft reste le leader dans le domaine. Aussi, quand une petite société (qui n'en veut) annonce qu'elle va renouveler le genre, ça nous fait un peu rire (attitude normale pour qui a lu plus d'une dizaine de communiqués de presse). Mais il faut avouer qu'on espère aussi qu'un David va se présenter face au Goliath, histoire de faire progresser les choses. Pour commencer, *Fly!* est un produit complet (ça change). Comprenez par là que votre zone de vol s'étendra à l'ensemble de la planète, avec plus de 9 000 aéroports recensés. Et attention, pas de façon imaginative. L'agencement des pistes et des taxiway est fidèle à la réalité, de même que leur



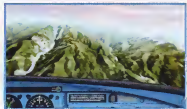
orientation. En clair, les signalisations ne seront visibles que si vous adoptez la bonne approche. Les programmeurs n'ont évidemment pas pu reconstituer toutes les zones urbaines mais les plus importantes seront présentes, avec quelques monuments reconnaissables comme la statue de la Liberté. Par contre, la topographie (élevations du terrain) sera fidèlement retranscrite.

### Ça plane pour moi !

Ce souci du réalisme se retrouve d'ailleurs au niveau des appareils. Vous pourrez piloter six avions (Cessna, Piper, etc.) aux comportements et caractéristiques réellement différents. D'accord, le chiffre n'est pas élevé mais il faut voir le soin apporté à leur réalisation. Et cela ne concerne pas uniquement la modélisation des appareils. Les comportements de vol ont bénéficié d'un gros travail pour être le plus vraisemblable possible. Le plus impressionnant reste cependant le rendu des tableaux de bord. C'est bien simple, il s'agit de copies conformes des vrais. Et surtout, ils sont complètement opérationnels, qu'il s'agisse des jauges, des manettes de gaz, de l'ordinateur de bord ou de la radio. En fait, tout peut être manipulé d'un simple clic de souris. L'environnement n'est bien entendu pas en reste. Vous aurez l'occasion de vous balader à toute heure du jour ou de la



*Fly !* (qui n'a malheureusement rien à voir avec le *manga* du même nom) est un nouveau simulateur de vol civil qui devrait nous permettre, une fois de plus, de nous élever en l'air... Et faire plaisir à Jean-Jacques Goldman lorsqu'il chantait *Europe-moi !*



## La boîte à coucou

# Fly !





nuits, dans des conditions climatiques variables. À vous les tentatives (c'est le bon mot) d'atterrissage à minuit sous la neige avec un vent de côté de force 5. Les pros pourront même naviguer à vue puisque le positionnement des étoiles est parfaitement exact. Mais les développeurs ne se sont pas contentés de reproduire la réalité, ils ont aussi su innover avec le « range finder ». Cet outil permet d'obtenir des informations basiques sur votre environnement visuel immédiat. Par exemple, en pointant votre souris sur un objectif, vous apprenez la distance qui vous en sépare, sa hauteur s'il s'agit d'un obstacle, etc. Cela évite de constamment consulter les cartes.

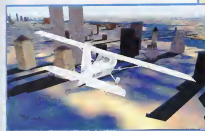
### Mécanos au boulot

Question technique, ça s'annonce bien. Le graphisme au sol est assez réussi, doté de textures agréables, surtout en montagne. Le ciel est magnifique, parsemé de nuages volumétriques (oui, on peut s'y enfoncer). Les avions se reconnaissent au



premier coup d'œil et on a même droit à des effets de *lens flare* et de réflexion sur le carénage. Le son n'étant pas finalisé, difficile de juger, mais on peut espérer un résultat très travaillé, notamment pour les communications radio. Enfin, l'animation rame encore un peu lorsque le paysage est chargé. Malgré les efforts probables des développeurs en la matière, il faudra très certainement une machine puissante pour faire tourner la version finale. Pour profiter de ce petit univers, Fly ! offre évidemment le choix entre des scénarios préconçus et la possibilité de créer son propre plan de vol. C'est surtout à ce niveau que la sensation de liberté et la richesse du jeu devraient se ressentir. Au final, David semble se donner les moyens pour devenir Goliath à la place de Goliath, mais ce genre de produit ne peut se juger que sur un examen approfondi. Rassurez-vous, la prochaine session ne devrait pas tarder. ■

Frédéric Dufresne



**C**e nouveau titre de Cryo s'inspire directement de la bande dessinée de Frodval et Ledroit. Celle-ci relate les aventures d'un groupe de personnages dans un univers médiéval fantastique. Leur leader, Wishmerill, est doté d'un destin hors du commun qui le place au centre d'une intrigue politique complexe. Or, qui dit intrigue politique dit, bien entendu, boucheries sans nom. Des armées composées de milliers d'hommes et de créatures titanesques s'affrontent tout au long de la BD dans des combats grandioses. Des personnages, hauts en couleur, dirigent ces troupes tout en discutant à grand renfort de boules de feu les termes d'un hypothétique traité. L'équipe de Cryo ne s'est pas trompé en voyant là le background parfait pour un wargame fantastique.

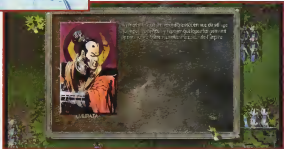
Le jeu Chroniques de la lune noire nous propose d'incarner le puissant héros Wishmerill. Mais ici, contrairement à ce qui se passe dans la BD, pas question de se faire manipuler comme un ridicule bam-



bin. Il est possible de choisir son destin et de s'allier à l'une des quatre forces s'affrontant dans cet univers torturé. Les compagnes se composent chacune de 20 missions mais, comme certaines sont communes aux quatre camps, le total ne s'élève qu'à une soixantaine (dont quinze particulières à chacun des camps). Quand même copieux surtout que le jeu ne se limitera pas à des successions de batailles entrecoupées de cinématiques. Il comportera trois niveaux différents. Une phase de gestion de ressources et de construction de bâtiments destinés à générer des troupes ou fournir des sorts. Une phase de déplacement stratégique sur une grande carte afin de se rendre sur les lieux d'un combat ou de partir à la recherche d'un trésor. Enfin, une phase de combat tactique de type Warcraft lorsque les déplacements stratégiques auront engendré une rencontre.

### Un, deux, trois, massacrez !

Tout ceci paraît extrêmement alléchant. Malheureusement, la version présentée n'offrirait qu'un aperçu sommaire des déplacements stratégiques et



**Vous êtes lassé par l'annihilation totale de Zergs puants ? Alors bienvenue dans le monde baroque, barbare mais pas barbant des Chroniques de la lune noire. Un univers où les boucheries forment un art, où l'esthétique se trace en lettres de sang.**

**Le droit de refroidir**

# Chroniques de



des combats tactiques. Sur la carte stratégique, les déplacements s'effectuent au tour par tour et les armées disposent de choix intéressants tels que la marche forcée ou la possibilité de se retrancher. Mais après une marche forcée, vos troupes risquent de tirer la langue, ce qui peut passer pour une provocation aux yeux d'ennemis retranchés. Je vous laisse imaginer combien cette configuration est propice au massacre. Puisqu'on parle de massacre, qu'en est-il de la phase tactique du jeu ? Pas de grosse surprise si ce n'est, d'emblée, la finesse des graphismes. On en vient facilement à se coller le nez contre l'écran pour mieux admirer les effets de draperies sur les toges des guerriers. Par la suite, des petits détails viennent renforcer le plaisir du jeu, la gestion du feu et du vent, l'effet de la dénivellation sur les tirs des archers... Mais la réelle nouveauté réside surtout dans le respect des échelles de taille. Exit les Battlecrusier pas plus gros qu'une 205, place aux Léviathans occupant enfin sur les maps la place qui leur est due ! Ce respect des échelles implique également que l'on peut faire grimper ses soldats sur le toit des bâtiments (respecter les échelles est le seul moyen



d'arriver au sommet !). Rien à dire sur le Multijoueur puisque les Chroniques ne sont prévues que pour le jeu en Solo. Toutefois, une intelligence artificielle franchement mortelle et la possibilité de conserver ses unités tout au long de la campagne (leur faisant ainsi gagner de l'expérience) devraient compenser ce choix audacieux. Et puis, rassurons-nous, un add-on Multijoueur devrait sortir plus tard. Enfin, l'ambiance de combats de masse tirée de la BD, renforcée par une musique excellente, la modestie de la configuration recommandée (MMX 200), tout ceci devrait nous faire aimer Cryo (Ndlr : On se calme !), et adorer les Chroniques de la lune noire. ■

Marc Blondeau



# la lune noire

# Épopées légendaires



Le meilleur de la stratégie au tour par tour  
Bientôt disponible sur CD-Rom PC



8 types de villes, 16 classes de héros, 120 créatures de combat.



128 artefacts, 64 sorts, 4 écoles de magie.



6 campagnes, 3 points de vue sur chaque scénario.



Des graphi

Stratégie et Honneur



une résolution  
800x600



Des modes multijoueur  
par LAN ou Internet.

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC

[www.heroes3.com](http://www.heroes3.com)

<http://www.ubisoft.fr>

BUY LINE AND BULK  
01 20 69 40 32 24 95 04 54 00  
12 000 000 000 000

Ubi Soft

**D**escent III fait partie de ces jeux étranges et merveilleux qui, malgré un concept novateur parfaitement exploité, échappent à la canonisation en « chose-like ». Il y a là une injustice flagrante pour le fanatique de Descent qui attend patiemment sa suite tout en lorgnant d'un oeil mauvais sur l'amateur de doom-like gavé et repu. Comment un titre aussi excellent peut-il engendrer une lignée aussi squelettique se demande-t-il, ou encore, comment naissent les « machin-like » ? La sortie de Descent III fera voler en éclats cet état d'insondable perplexité, allumant dans les yeux du fanatique le feu de l'avidité, et dans ceux du novice la lueur d'une révélation.

Foncer comme un malade dans des tunnels étroits avant de déboucher dans des salles gigantesques pour y déverser force missiles, lasers et autres glâces de napalm, tel est le programme ! Ceci paraît sans doute très commun aux légions d'amateurs de quake-like. Mais pour couper court à toute confu-



sion, précisons qu'il s'agit là d'un quake-like volant. En effet, la vision subjective que nous offre Descent III est celle d'un pilote aux commandes d'un petit vaisseau anti-grav (entendez par-là qu'il vole même arrêté), conçu pour se faufiler dans les couloirs d'usines ou de mines. Le but de cette manœuvre est d'éradiquer d'honnêtes robots travailleurs transformés par un mystérieux virus en hordes de Golgots bardés d'armes.

### Tel père tel fils

Les amateurs des deux versions de Descent risquent de se retrouver en terrain connu, voire très connu. Un certain nombre de détails sont là, telles de petites madeleines, pour titiller la mémoire affective des joueurs fidèles. Des sons, la forme de certains objets déjà présents dans le premier volet, autant de choses présentes pour rappeler au joueur ses premiers émois. Sur le plan des nouveautés, surprise de taille, Descent III autorise d'impressionnantes explorations en extérieur. Celles-ci sont gérées par un moteur 3D



Cinq longues années après son ancêtre, le petit Descent III pointe enfin le bout de son nez. L'annonce de ces cabrioles musclées à 360° nous fait regretter l'été embryonnaire des lunettes 3D. Mais finalement, c'est peut-être mieux pour la monnaie !



**Lessiveuse virtuelle**

# Descent III





spécifique et sont accessibles directement sans chargement. De plus, les effets d'une pluie déversée sur le cockpit par un ciel grisâtre sont si bien rendus qu'on en vient, tout frissonnant, à jeter un regard soupçonneux au plafond. C'est en général à ce moment que les ennemis en profitent pour sortir de derrière une colline. En extérieur, ils sont évidemment plus gros, plus résistants et leurs missiles font plus mal. Cette hostilité latente nous pousse inévitablement à nous réfugier dans la mine (terme générique désignant tout ce qui comporte couloirs, salles et population de robots fous) la plus proche. À l'intérieur, rien n'a changé. L'architecture, toujours aussi baroque, rend l'exploration hasardeuse pour tous ceux qui ne disposent pas d'un solide sens de l'orientation. Heureusement, une automap efficace pallie ce léger problème. Elle reproduit en 3D les salles visitées, ce qui permet, au moyen d'une caméra virtuelle, de prendre du recul et de comprendre précisément l'agencement des lieux. Enfin, l'agilité du vaisseau, impressionnante, frise l'hallucinant, pour peu que l'on dispose d'un joystick muni d'un bouton chapeau. La configuration clavier-joy-

tick permet alors des manœuvres aussi inimaginables qu'indescriptibles.

La version finale de Descent III semble prête à distiller la même alchimie originale que dans les épisodes précédents. Un appareil hyper-maniable, des couloirs étroits auxquels se succèdent des salles ou extérieurs aux dimensions pharaoniques, tout ceci cristallise parfaitement deux sentiments opposés : liberté et oppression. Mettant en scène de superbes décors ponctués d'explosions impressionnantes, le moteur 3D reste agréablement fluide sur un PII-233 équipé d'une carte 3Dfx. Mais est-ce suffisant pour accrocher les joueurs sur 15 niveaux ? De ce côté, les promesses de Interplay sont à la hauteur de nos espoirs les plus fous. Plusieurs appareils à piloter, des thèmes radicalement différents pour chaque niveau... Si son plumage est à la hauteur de son ramage, Descent III devrait nous en mettre plein la vue ! ■

Marc Blondeau







## BREVES

# Les monstres joyeux

Ils sont jeunes, ils sont beaux, ils sont ambicieux, ils sont intelligents, ils sont (parfois) féminins, ils sont cultivés et ils s'appellent Lolo, Rémy, Frédéric, Noël, Stéphanie, Pierrick, Anna et Marc. Si, vous aussi, vous voulez faire partie de cette joyeuse troupe de monstres joyeux (aussi appelés pigistes) et participer à de méga réunions Tupperware dans la salle de capture, envoyez-nous en C.V., une lettre de motivation et surtout un test de votre choix, qui nous fasse poiler (2 000 signes, espaces compris). Bien évidemment, vous devez être majeur, habiter la région parisienne, parler anglais, avoir énormément de temps libre et posséder une solide configuration (Pentium II-333 MHz, 32 Mo de RAM et carte 3D). On cherche également des pigistes pour la rubrique réseau donc, si vous êtes interfacé avec Internet, n'hésitez pas ! Je vous rappelle l'adresse pour la 658<sup>e</sup> fois :

Les monstres joyeux  
Génération 4  
5-7, rue Raspail  
93108 Montreuil Cedex



• Ubi Soft a signé un accord avec Warner Bros afin d'exploiter l'un de ses héros les plus connus : Batman. Plusieurs jeux, impliquant aussi bien la célèbre chauve souris que son acolyte Robin, sont donc prévus pour l'an 2000.

• Le quatrième volet de la série des **Need for Speed**, nommé **High Stakes**, est maintenant prévu pour le printemps 99. Parmi les grandes innovations : la gestion des dégâts... Ça doit être vraiment agréable de détruire une Jaguar XJS !

• Grosse Divine, qui s'était illustrée avec **The Seventh Guest**, au début des années 90, vient de rejoindre l'équipe de ID Software comme designer. Un changement radical dans la ligne créatrice de ID Software ?

• Infogrames, en tant que co-partenaire de la tournée de Manau, présentera sur fond musical Silver et à l'issue des concerts. Ça, c'est de la communication !

• Le sondage du mois, proposé par **Gamespot** : « Qu'est-ce que vous préférez dans le titre Heroes of Might & Magic III : Might ou Magic ? » (7) ●

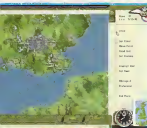
## Toujours plus loin...



On pensait avoir tout vu en matière de jeux « grand public », mais **Sierra** va peut-être arriver à nous surprendre encore une fois. En effet, après les jeux de chasse et de pêche, voici venir les jeux de rodéo ! Grâce à un accord signé avec la ligue internationale des cow-boys (je schématise là !) ainsi qu'avec deux grands noms du milieu (Ty Murray et Tuff Hedeman, vous connaissez ?), **Sierra** s'apprête à lancer **Professional Bull Riders**. Cette ligne de jeux de rodéo devrait capter l'essence de ce sport et s'appuiera sur toutes les données officielles. Vous aimez le sable, les vaches et les chevaux ?

**L'avis de Conscience française de France :** proposer un jeu où le but ultime est de monter une vache est tout bonnement inadmissible. De toute façon, avant le mariage c'est sale, Qu'apprennent les jeux vidéo à nos enfants ?

## Manau, les gros avions...



Après le succès des **Front de l'Est** et de **l'Ouest** et de la série **Battleground**, **Talon Software** nous proposera prochainement **Battle of Britain**. En plus de la plus grande bataille aérienne de l'histoire, il sera possible de jouer une campagne fictive en 1941 : que se serait-il passé si les Allemands avaient décidé d'attaquer à nouveau l'Angleterre à la place de la Russie ? Cette version de la bataille d'Angleterre devrait être la plus complète jamais proposée aux wargamers. Tous les appareils, les escadrilles, jusqu'aux pilotes célèbres et moins célèbres, seront représentés. Du côté allemand, on pourra lancer jusqu'à 100 raids sur plus de trois cibles chaque jour. Et comme dans la réalité, seul un bon roulement des escadrilles permettra aux Anglais de tenir. Hold on chaps !



## DANSE, PIED TENDRE !

Vous avez adoré **Outlaws** ? Vous aimez faire parler la poudre plutôt que le R.P.G. ? Ça tombe bien ! **High Noon**, de Six-Shooters Studios est un **quake-like** dans un univers western : yeeehaaa ! Il proposera des éléments d'aventure à la **Half-Life** et bien sûr, des combats au six coups. Il sera même possible de déterminer la moralité de son personnage en fonction de ses actes ! Réalisé par une petite équipe californienne (donc à l'ancienne), **High Noon** promet beaucoup, mais n'a pas encore de date de sortie prévue.







**P**our situer Hidden and Dangerous, c'est très simple, il suffit de citer Rainbow six, Delta Force, mais surtout Spec Ops et Commandos. Le jeu se déroule effectivement en pleine Seconde Guerre mondiale, un peu partout en Europe, avec décors et attirail d'époque. Le joueur sera à la tête d'un petit groupe d'hommes chargés de remplir des missions en terrain hostile. On connaît la chanson : dynamitage de ponts, d'usines, éradication de soldats ennemis, infiltration discrète, etc. Si le refrain est connu, l'air devrait être différent : une trentaine de missions situées dans cinq pays différents (Autriche, Allemagne, Norvège, entre autres) attendent le joueur. Ensuite, le contrôle des soldats est assurément inédit : les flèches du clavier permettent de diriger les jambes, et la souris, les bras ! C'est presque digne de Trespasser ! C'est certain, un temps d'adaptation sera nécessaire pour s'en tirer. Au niveau des vues, deux caméras externes à la Spec Ops et une vue subjective seront disponibles. Les mouvements ont été soignés puisqu'il sera possible de s'agenouiller ou de s'allonger au sol, tout en continuant à progresser. Depuis Spec Ops, aucun jeu de ce type n'avait proposé cela. Au rayon bonnes idées, on peut également citer un mode Multijoueur coopératif destiné à quatre soldats virtuels. Si Hidden and Dangerous semble à première vue orienté action, on s'aperce-



vra assez tôt qu'il ne s'arrête pas là ! Une carte est disponible à tout moment et permet de planifier déplacements et action des soldats : très pratique ! Il y a donc de grandes chances pour que tout le monde soit content : les bourrins qui bourrinent et les tacticiens qui tactifient.

Malgré ces atouts, quelques imperfections sont notables : une mauvaise gestion des caméras qui ne favorise pas la visée, et un moteur 3D pas extrêmement convaincant pour l'instant. Il faudra améliorer cela car la perspective de pouvoir nager, grimper, ramper et surtout, conduire des motos, des camions, des Jeep et des chars est réellement réjouissante ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



C'était bien Commandos...

Bon, ça manquait cruellement d'une troisième dimension mais qu'est-ce qu'on s'est amusé avec. En fait, ce qu'on attendait, c'était un Commandos en 3D. Ben, Take 2, toujours à l'écoute de nos désirs les plus fous, va nous exaucer !

**La grande vadrouille**

# Hidden and Dangerous

# Au bout du fleuve il y a la Vie.

casterman  
www.casterman.com

PC  
CD-ROM

  
MICROÏDS  
www.microïds.com

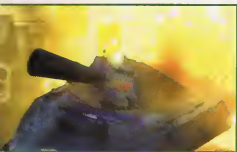
**E**ntre Wild Metal Country (Eidos), Tank Blaster (Electronic Arts), Tanktics (Eidos) et Tank Racer (Grolier Interactive), nous sommes en droit de nous interroger. Des cartons de jeux de tanks sont tombés d'un camion ? Carrefour fait une promo ? Dassault se lance à l'assaut du jeu vidéo ? Toujours est-il que Tank Racer, développé parallèlement pour le marché PC et PlayStation, est là et que nous allons en parler ! Le principe du jeu est clairement orienté Arcade : vous pilotez un tank, écrasez tous les éléments du décor (panneaux de signalisation, arbres, maisons, etc.), ramassez des bonus et remportez des courses. Le contrôle du tank et celui de la tourelle sont indépendants et vous devrez par conséquent jouer avec ces deux facteurs pour réussir à toucher vos ennemis. Étant indestructibles, vous ne ferez que les retarder mais ce n'est déjà pas si mal !

### C'est la chenille...

Le mode Solo compte trois coupes (à difficulté progressive), une quinzaine de circuits (marécages, fête foraine, base lunaire, etc.) et 15 tanks qui diffèrent en quatre points : vitesse, accélération, tenue de

route et maniabilité. Vous disposerez de trois vues différentes : vue de derrière, vu de cockpit et vue éloignée. Les bonus sont bien sympathiques : missile à tête chercheuse, soucoupe volante qui aspire vos ennemis dans les airs, mine qui leur fait perdre le contrôle de leur tourelle, etc. Les graphismes et l'animation sont plus qu'honorables, le jeu gérant les cartes 3D. Mais si Tank Racer est *fun* en Solo, il le devient encore plus en Multijoueur et en particulier avec son mode Bataille (il existe aussi un mode Course). Six arènes ont été créées pour l'occasion, dans lesquelles vous affronterez vos ennemis jusqu'à la destruction de leurs tanks (ou du vôtre). C'est simple, rapide et efficace. Tout ce qu'on aime, quoi ! ■

Sébastien Tasserieu



Oui, les jeux de tank sont à la mode. Et alors, tank ils sont bons, on ne va pas se plaindre ! Grolier Interactive nous en prépare donc un à sa sauce, dans lequel il sera question de courses de tanks (en Solo) mais aussi de bataille (en réseau).



***Droit obus !***

# Tank Racer

Format CD-ROM PC / Édition Grolier Interactive / Sortie mai

# L'Amerzone

## Arriverez-vous au bout du fleuve



- 1. Un scénario très riche qui mêle réalité et fiction.
- 2. Des effets et des animations d'une incroyable beauté.
- 3. Plus de 200 lieux à explorer.
- 4. Plus de 50 énigmes à résoudre.
- 5. Une totale liberté de mouvement à 360°.
- 6. Une bande son et une musique exceptionnelles.

[www.amerzone.com](http://www.amerzone.com)

*Benoît Sobel*



**casterman**

www.casterman.fr

**PC**  
CD-ROM



Dans Wild Metal Country, un scénario de science-fiction vaseux légitime des affrontements de chars en racontant une sempiternelle histoire de planètes envahies par des « ennemis ». Pour la santé mentale de chacun et pour ne pas immédiatement provoquer une certaine lassitude chez tout le monde, nous ne nous étendrons pas sur le sujet.

De toute manière, l'essentiel de Wild Metal Country ne résidera pas dans les inventions narratives mais bien dans les explosions, les tirs et les combats ! Le jeu place effectivement le joueur aux commandes d'un petit tank qui doit en éliminer d'autres. Jusqu'ici, rien de bien fameux. Seulement, là où ça se complique, c'est que le contrôle du tank a été diablement reconstitué : quatre touches simulent les marches avant et arrière des manettes, qui dirigent normalement les deux chenilles, sans compter le pivotement de la tourelle ! Les premières impressions de pilotage sont donc assez désarmantes et



une petite familiarisation est nécessaire avant de commencer à s'amuser.

Les combats auront lieu sur une trentaine de niveaux différents, composés de vallées, de canyons, et autres paysages lunaires. Des caisses d'armes et différents bonus permettront d'équiper son petit char afin de dézinguer les ennemis en beauté.

Au niveau visuel, le jeu est réussi : ombres, animation, couleurs et textures sont convaincantes. Au niveau inertie et trajectoires, c'est aussi du tout bon. Presque trop, vu qu'on a parfois beaucoup de mal à gravir une pente trop inclinée !

Inutile de dire que c'est en Multijoueur que ce jeu d'action promet le plus, puisqu'on a eu la chance de l'essayer, nous ! Résultat : les commandes particulières des chars rendent les combats extrêmement stressants et très précis. Plusieurs modes de jeu seront présents pour varier les plaisirs.

En bref, le dernier de chez Gremlin s'annonce plutôt réjouissant et renouera sans doute avec une jouabilité simple et très arcade. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Cela faisait quelques mois que les tanks avaient mystérieusement disparu de nos PC. Youpi, les voilà ! Les voilà ! Dans un joyeux jeu d'action arcade qui comblera assurément nos appétits de destruction. Explosions à l'assaut, sont en effet prévues.



**Chair à canon**

# Wild Metal Country





## Portrait

# John Romero

Avec près de 20 ans de programmation derrière lui, John Romero reste une légende dans le milieu, n'ayant pas hésité à quitter ID Software pour créer sa propre société, Ion Storm. Alors que son premier produit tarde toujours, un petit *flash-back* s'impose.

Élevé dans l'Arizona, John effectua en fait une bonne partie de ses études à Alconbury, en Angleterre, son beau-père travaillant pour la R.A.F. sur des projets top secret.

Selon certaines rumeurs, devant sa facilité à programmer, il aurait été amené à donner quelques coups de pouce aux programmeurs de l'armée. John Romero a commencé son parcours sur des magazines pour Apple II, dans lesquels il écrivait divers petits programmes. Son premier vrai boulot dans l'industrie fut chez Origin Systems, en 1987, où il est resté près d'un an. Après quoi, il entra au service de Inside-Out Software (là encore pour une période d'un an) et effectua des conversions de jeux tels que *Tower Toppler* (du C64 à l'Apple II) et *Might and Magic II* (de l'Apple II au C64). Enfin, en 1989, il commença à travailler comme programmeur chez Softdisk Publishing, à Shreveport. Ce fut un tournant essentiel dans sa carrière, puisque c'est là qu'il rencontra ses futurs compères John Carmack, Adrian Carmack et Tom Hall. Tous les quatre fondèrent en 1991 ID Software et commencèrent à développer quelques-uns des jeux les plus connus de tous les temps. John occupa le poste de programmeur et de chef de développement, insufflant dans la plupart de ses jeux une note de violence, qui devint une marque de fabrique ID Software. En plus de titres comme *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Doom 2*, il suivit également les développements de produits tels que *Raven*, *Heretic*, *Hexen* et *Quake*. Bien évidemment, John a toujours eu dans l'idée de lancer sa propre société, et c'est ce qu'il fit en novembre 1996 avec Ion Storm. Très vite, il intégra dans son équipe d'autres grosses pointures du milieu : Todd Porter, Tom Hall, Jerry O'Flaherty et Bob Wright. Depuis, en plus de ses fonctions de direction, il gère le développement très difficile de *Daikatana*. Enfin, John en a vu

d'autres. Sa mort a même été annoncée sur plusieurs sites d'informations on-line au mois d'août dernier ! Alors, un développement difficile... ■

Didier Latil



## Fiche d'identité

Nom (Rome) / Prénoms (John) / Date de naissance (1967) / Nationalité (américaine) / Situation de famille (marié, deux enfants) / Jeu en développement (Daikatana) / Production préférée (Daikatana) / Passion (le football américain, les jeux vidéo, et l'univers de Star Wars)

Commander Keen



Wolfenstein 3D



Doom et Doom 2



Heretic et PainG



Quake



Daikatana



# revue de presse

LE MONDE - 3/03/99

## Supplément intelligent



Le Monde publie, avec son édition du mercredi, un supplément multimédia intitulé *Le Monde interactif*. Vous y trouverez toute l'actualité de la haute technologie (réseau, téléphone, etc.), un portrait (en l'occurrence celui de J.-M. Philippe voulant lancer un satellite devant revenir sur Terre dans 50 000 ans pour rappeler à nos descendants qui nous étions), des pages « cyber » (entre autres, deux tests de jeux vidéo) assurées par des journalistes du site Web de Canal+. Plus qu'intéressant...



NOVA MAGAZINE - MARS 99

## Cyber supplément

Voici un supplément multimédia intéressant : celui de Nova Magazine du mois de mars ! Trente-deux pages durant lesquelles on parle du Rio, d'Internet par le câble, de Linux... Mais le plus intéressant reste certainement les articles de « mode » : les *Couch Potatoes* (mobilité permettant de s'avachir devant son écran), les PC à porter sur soi, et le SETI qui veut utiliser les PC interconnectés via Internet pour détecter le faible murmure d'une civilisation au-delà des étoiles !

PC ACCELERATOR - MARS 1999

## Et le vainqueur est...

Dans son numéro de mars, *PC Accelerator* a remis des récompenses pour l'année 1998. Parallèlement aux prix classiques, ont peut trouver quelques perles... Par exemple, celui de la meilleure utilisation d'une femme sur la boîte d'un jeu qui a été attribué à *Forsaken* ; celui du « arrêter d'en faire » à *Tomb Raider* ; celui de la meilleure invention pour le déjeuner aux bâtons de fromage, sauce fromage.



C.G.S. - MARS 99

## Encore des couvertures

Ce mois-ci, le magazine américain *Computer Strategy Plus* se démarque de la concurrence en ne proposant pas moins de quatre couvertures différentes, toutes sur le même jeu : *Total Annihilation Kingdoms* ! Pour son numéro 100, *Joystick* avait opté pour le même concept en proposant deux couvertures. Certainement que nos confrères américains n'aiment pas perdre et qu'ils ont mis le paquet !



LE FIGARO - 9/02/99

## Fond de commerce

Les jeux vidéo sont devenus le fond de commerce du quotidien *Le Figaro* ! Un nouvel article alarmiste est paru, dans lequel l'auteur fait le point sur l'affaire Familles de France et tape sur les jeux vidéo en rabâchant toujours les mêmes arguments. Sinon, l'article est illustré avec une image de Rainbow Six dont il n'est absolument pas question et se termine par une dangereuse analogie entre la théorie du passage à l'acte et les dires d'un jeune impliqué dans un fait divers sans aucun rapport. Grande leçon de journalisme !



*Alien vs Predator* prédateur si bien que de nombreuses publicités américaines s'inspirent de son univers. Par exemple, ce Predator qui explose un pauvre alien tranquillement occupé à jouer sur le PC d'un constructeur américain ! En regardant bien, on remarque même que le boîtier est éclaboussé par le sang corrosif de la bestiole. Et le marine, il est planqué où ?

LA PUB DU MOIS



A voir le nombre de simulateurs de vol qui déboulent sur nos PC ces temps-ci, on a vraiment l'impression que tout le monde en a assez du plancher des vaches ! Avec la nouvelle mouture du célèbre Pro Pilot de Sierra qui arrive en phase d'approche, les choses vont devenir vraiment sérieuses. Ici, le mot d'ordre va être RÉ-A-LIS-ME. Pour preuve, les auteurs de la chose se vantent d'arriver à une telle perfection dans la simulation que les élèves aviateurs utilisent leur programme pour s'entraîner sans « casser du bois » ! Langue de bois promotionnelle mise à part, c'est vrai que la démo s'avère intéressante ! Le tableau de bord surtout est l'un des plus détaillés et des plus conviviaux qu'on ait vus ces temps-ci. L'ambiance n'a pas été négligée non plus et les effets de lumière à travers le cockpit sont des plus jolis. Quant au brouillard, il est si convaincant que l'on cherche parfois son clavier à tâtons !

### Debout les pros !

Mais la majorité des joueurs sont surtout là pour les belles balades en plein ciel et les sensations fortes. L'impression de vitesse est déjà une réussite, à tel point que les estomacs fragiles risquent de se plaindre au moment du décollage ! Roulis, trous

Réajustez votre casquette, on redécalle. Toujours le tête dans les nuages, les gentils commandants de bord de chez Sierra nous retransforment en « du manche à balai avec Pro Pilot '99, j'ai le temps pour faire quelques viriles dans le ciel printanier !

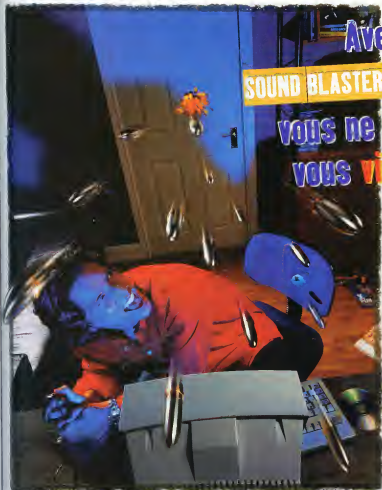


d'air, la panoplie complète est présente. Belle panoplie d'engins aussi, puisque six appareils seront à notre disposition, du simple coucou à hélice au jet privé à réaction ! Mais surtout, on va pouvoir faire le tour du monde ! 3 500 aéroports nous emmèneront sillonner aussi bien l'Amérique du Nord que l'Europe occidentale, permettant aux casse-cou de s'offrir des petits *loopings* au-dessus du Vatican ou devant la tour Eiffel ! D'autant plus impressionnant que les sols ont été scrupuleusement détaillés au moyen de bases de données aériennes. Le résultat fait plaisir à voir, c'est tout juste si les pèlerins ne nous font pas « coucou » depuis la place Saint-Pierre ! Bon, c'est pas tout ça, mais on décolle à quelle heure ? ■

Rémy Goavec

*Le rêve d'Icare*

# Pro Pilot '99



# Avec la SOUND BLASTER LIVE! PLAYER, vous ne jouez pas, vous vivez le jeu

Combien de fois avez-vous été surpris par un élément qui vous attrapait l'attention par erreur ? Combien de parties perdues, ajoutées du fait ultime, car vous ne saviez pas où se passait dans votre jeu ? Avec le **Sound Blaster Live! Player**, tous vos problèmes seront résolus ! Tous vos jeux vivent dans la dimension du son 3D et de la technologie **Environmental Audio**, soutenue par l'ensemble des éditeurs de logiciels. Avec le son 3D et les effets numériques en temps réel, vous êtes plongés au cœur du jeu. Vous vivez le jeu !

**ICWits FourPointSound** - l'habillage et un caisson de basses pour profiter pleinement du son 3D. La carte **Sound Blaster Live! Player** et les haut-parleurs **FourPointSound** sont également commercialisés sous forme de kit à 990 F TTC.

**Le Sound Blaster Live! Player et les enceintes FourPointSound vous donnent accès au son 3D et à l'Environmental Audio :**

- Une qualité sonore exceptionnelle, si identique à l'originale que vous penseriez que c'est la réalité !
- Un positionnement du son 3D extrêmement précis avec un support total du son Surround.
- Des "environnements" audio ultra-réalistes qui donneront vie à vos jeux 3D.
- Multiples effets sonores en temps réel.
- Carte son évolutive grâce à son processeur programmable.
- 256 voix de polyphonie et bus PCI.

Demandez votre CD-ROM de démonstration au 01 39 20 06 08

Dans la limite des stocks disponibles



\* Prix des éléments vendus séparément

**CREATIVE**

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio

Cartes graphiques

Haut-parleurs

PC-DVD

Vidéo

**LA PASSION. LA GLOIRE.  
LE FOOTBALL.**

UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Ce nom évoque à lui seul toute la passion, la force, la ferveur de l'élite du football européen. Désormais, UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99, sur PC et PlayStation, vous offre l'unique opportunité de vivre chaque seconde de cette prestigieuse compétition.

Prenez le contrôle des plus grands clubs d'Europe et livrez des rencontres au sommet, dans des stades de légende, pour conquérir le titre suprême.

Un jeu de football explosif, incroyable de réalisme et aux graphismes superbes, qui vous plongera au cœur de la plus grande compétition de clubs au monde

- Le seul Jeu Vidéo Officiel de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99
- Les véritables clubs, joueurs, maillots, logos et sponsors de la saison.
- Inclus : tous les clubs vainqueurs des années antérieures, du début de la Coupe de Champions à l'actuelle UEFA CHAMPIONS LEAGUE
- De nombreux modes de jeu incluant l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, des matches amicaux, des tournois personnalisés et des matches scénarios uniques.
- Représentation fidèle et superbe de 21 des plus grands stades d'Europe.
- Commentaires en temps réel et introductions aux matches par Roger Zabel
- Joueurs réalisés en motion capture et entièrement texturés. Intelligence artificielle sophistiquée
- Toutes les statistiques actualisées de la saison 1998/99, affichées en tableaux graphiques haute résolution dans le plus pur style de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE

## LE JEU



Disponible maintenant





UEFA  
**CHAMPIONS  
LEAGUE**®

SAISON 1998/99



LE JEU VIDEO OFFICIEL DE L'UEFA CHAMPIONS LEAGUE



[www.uefa.com](http://www.uefa.com)

EIDOS



BD FÉERIQUE

## Fol de toi



Un pays féerique brusquement livré au chaos, une plume magique, des lutins, des elfes et des démons de pierre : on nage en plein conte de fées ? Que n'ait ! Mais les références à Tolkien, à Pinocchio et même à Pirandello sauvent cette historiette charmante de la mollesse. Le rythme et le découpage énergiques permettent quant à eux de ne jamais s'ennuyer. C'est frais et c'est gai mais ça ne va rien révolutionner !  
**Fol** – Patrick Prugne – Vents d'Ouest – 78 F.

## Les Domaines de la nuit



Dans l'horreur, il y a les bouchers, les industriels et les petits artisans. D. Etchison fait plutôt partie de cette dernière catégorie. Les nouvelles de ce recueil sont effectivement de petits bijoux d'angoisse psychologique. Avec soin, il concocte d'étranges histoires dans lesquelles la réalité glisse toujours vers le bizarre. Et comme il n'y a rien de meilleur que nos terroirs d'enfant, la nuit a évidemment toujours le premier rôle.  
**Dennis Etchison** – Belles Lettres/Cabinet Noir – 49 F.

LEU DE ROLE

## Bêtes de scène

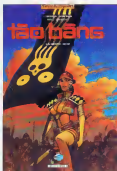
Vous êtes jouer à Donjons & Dragons et vos aventures sont dépeuplées, fades et pour tout dire, ennuyeuses ? Qu'à cela ne tienne ! Car voici enfin la traduction française du *Bestiaire monstrueux* ! Au programme, près de 400 pages d'horreurs en tout genre avec cacax, croquis et tout et tout ! Pour que vos aventures deviennent de vrais cauchemars ! Bouh !  
**Bestiaire monstrueux** – Descartes Éditions – 299 F.



BANDE DESSINÉE

## Une BD qui fait bing !

Eh bien ! Ils n'ont pas été trop de quatre pour signer cette bande dessinée médiévale fantastique aux dessins impressionnants ! Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas découvert une patte pareille ! Dès les premières cases, on a envie d'en voir plus, d'en connaître davantage sur ce monde où la principale source de profit reste les maisons closes ! De l'humour, des planches superbes, des personnages riches, un monde cohérent... Mazette, mais *Tao-Bang* a tout pour devenir une référence !  
**Tao-Bang (T. 1) : Le Septième Cercle** – Cassegrain, Blanchard, Vatin, Pecqueur – Delcourt – 79 F.



MECHANTE BD

## Conte cruel

En pleine Restauration, un complot ourdi par une inquiétante femme que l'on invoque au milieu d'un spectacle entraîne un colonel de cavalerie dans des bizarreries surnaturelles. Maléfices, vampirisme et belles lettres ! Car Alexandre Dumas et Gérard de Nerval font des apparitions dans ces chroniques de l'étrange. Pas mal, mais davantage de dynamisme n'aurait pas fait de mal.  
**Les Fées noires (T. 1)** – Pécau & Damien – Delcourt – 68 F.



## Le Spectre du passé



Parmi les adaptations livres de Star Wars, la trilogie de Timothy Zahn reste une des meilleures. Combats épiques, intrigues politiques, personnages charismatiques et une tonne d'idées ! Ici, une révélation sur un génocide amène la Nouvelle République au bord de l'explosion politique, des impériaux prêts à la reddition, d'autres qui reprennent espoir avec le retour du grand amiral Thrawn (mais est-ce bien lui...). Vraiment passionnant.  
**Timothy Zahn**  
 Presses de la Cité – 129 F.

## La maison Usher ne chutera pas



## Qui est qui ?



Pour capitaliser *X-Files*, rien ne vaut une petite sortie en vidéo ! Ces deux épisodes, issus de la septième saison, viennent donc rassurer les fans en manque. Ils sont assurément bizarres, et même s'ils manquent parfois de cohérence, appartiennent aux réjouissants pieds de nez à la série. L'idée d'inverser les personnalités de Mulder et d'un homme en noir donne en effet lieu à des quiproquos burlesques. Dommage d'ailleurs que *Dreamlands* ne soit pas encore plus délirant !  
**X-Files : Dreamlands**  
**PFC Vidéo - 119 F.**

Il est sympa Pierre Stolze avec ces nouvelles fantastiques libertaires... Tellement d'ailleurs, qu'il a reçu le premier prix littéraire au festival de Gérardmer. Il faut dire qu'entre la vieille tante Sidonie qui démolit un dragon et des tours H.L.M. qui démontent des appartements en dehors de la réalité, l'auteur a trouvé son univers. C'est frais, réaliste, proche des problèmes actuels et complètement fantaisiste.  
**Pierre Stolze - Présence du fantastique - 45 F env.**



BD GRIFFUE

## Aououououhh...

Vu et revu des centaines de fois, le mythe du loup-garou dévastant les campagnards et les campagnardes n'a plus rien à dévoiler. Du moins c'est ce que l'on pouvait croire avant de se plonger dans *Garous*. Les auteurs évitent habilement les clichés et l'on ne peut alors que regretter la précipitation du récit, qui aurait mérité quelques planches de plus.  
**Garous - Gandin & D'Fall - Éditions Soleil - 79 F.**

GUIDE MYTHIQUE

## Le doge maltais

Éternel voyageur, Hugo Pratt a baladé son imposante carrure sous toutes les latitudes. Pourtant, Venise reste au centre de son univers. Deux amis du maître ont décidé de consacrer cette ville dans un excellent guide. Les anecdotes historiques et mystiques se bousculent dans cette cité où plane encore l'ombre du Maltais.

**Le Guide de Venise - H. Pratt, G. Faga, L. Vianello - Casterman - 120 F.**



## Le Géant de pierre



Les habitués des Contes d'Onel seront certainement heureux de trouver le 3<sup>e</sup> tome de la série. Pour les autres, c'est l'occasion de s'y mettre, d'autant plus que cette histoire se déroule bien avant les deux précédentes ! J. P. Blaylock est un excentrique et une valeur sûre de la fantasy : il était apprécié par Philip K. Dick et lauréat de plusieurs prix. Nain voleur, vaisseau elfique, jeune fille possédée, magie, rebondissements : encore une réussite !  
**James Blaylock - Rivages/Fantasy - 129 F.**

## Tom Clancy's Net Force



Entre *Ennemi d'État*, avec Will Smith, sorti il y a peu au cinéma et *Les Experts*, avec Robert Redford, passé à télé le mois dernier, on commence à connaître un peu la N.S.A., le réseau informatique ultra-surveillé et les espions à la solde du géant du burger. Meurtre, espionnage, course contre la montre, Tom Clancy, même aidé de Steve Pieczenik, n'arrive pas à se sortir des clichés habituels ni d'une intrigue à peine passionnante.  
**Clancy & Pieczenik - Éditions Albin Michel - Prix : N.C.**

BD ÉTRANGE

## Cadavres exquis



Un fantôme qui a des problèmes existentiels, une femme fatale qui tire à la mitrailleuse lourde, des morts vivants qui jouent les gangsters, un vieux manoir, un chirurgien collectionneur de monstres et... un directeur d'asile à deux têtes ! Décidément, Sfar ne fait rien comme tout le monde et nous entraîne dans une très rassembleable histoire fantastique que n'aurait pas remisée David Lynch. C'est drôle, macabre et... génial ! **Professeur Bell : Le Mexicain à deux têtes** – Delcourt – Prix : N.C.

BD DÉSALTERNANTE

## Avec des bulles

Revoilà le flic new-yorkais le plus franchisé que l'on connaisse. Pas évident de se renouveler avec ce lieutenant déguisé en pasteur pour rassurer sa mûman, mais trimbalant un 357 Magnum dans son attaché-case. Pourtant, ce nouveau tome nous plonge à nouveau dans une enquête intéressante et réussie qui ravira autant les adultes que leur progéniture. **Soda#10 – Tome & Gazatti – Éditions Dupuis – 58 F.**



BD... À RALLONGE

## Treize impressionnant

Voici enfin le tant attendu XIII<sup>e</sup> XIII. Attention, c'est plus qu'une BD ! Deux journalistes ont en effet réuni les pièces du dossier XIII : lettres, fax, biographies et portraits de tous les personnages de la série, des plus importants (Ben Carrington, la Mangouste...) aux plus insignifiants. CX pages de pur bonheur, réservés aux aficionados qui ont déjà lu les XII XIII ! **The XIII Mystery : L'Enquête** – Vance & Van Hamme – Dargaud – 84 F.

JEU DE RÔLE

## Que tu as de grandes dents !

Les heureux rôlistes qui ont suivi nos conseils et qui se rejoignent *Le Bon, la Brute et le Truand* sur table (donc qui pratiquent *Deadlands*) accueilleront sans doute dans la joie et l'allégresse l'arrivée d'un ignoble bestiaire. C'est simple, tout ce qui rampe, qui grignote et qui tue est amplement détaillé dans cette extension. Un travail narratif à en plus été fait pour présenter us et coutumes des bestioles, ce qui plaira aux plus sadiques des maîtres de jeu. Brrr.

Critters, vermines et abominations – Pour *Deadlands* – Multism – 170 F.



### Le Vin des dieux



Ça ne doit pas être très agréable de voir toute la partie gauche de son corps disparaître... C'est ce qui arrive pourtant au jeune prince Amatus, qui a bu un breuvage interdit. Peu après cette déconvenue, quatre étranges personnages débarquent : une belle gouvernante, une sorcière, un alchimiste et un géant, qui se proposent d'aider l'infortuné... Dans la tradition des contes merveilleux, l'auteur signe une fable malicieuse ! **John Barnes** – Rivages/Fantasy – 129 F.

### Le Château des poisons



Rien ne destinait Jehan, modeste bûcheron, à connaître dangers et infortunes : c'est en s'illustrant un beau jour sur le champ de bataille par de hauts faits d'armes que son seigneur décide de l'adober. Chevalier sans bien ni fiel, le croquant devient Jehan de Montpéril, mercenaire errant, vivant d'escortes et de petites missions... Jusqu'au jour où il échoue au château de Kandarec en compagnie d'un moine et de Françoise, une femme troubadour. Alors qu'il s'apprêtait à repartir, un terrible événement survient : le seigneur du lieu meurt empoisonné. C'est le coup d'envoi d'une horrible tragédie. De bûchers en tortures, d'apparitions troublantes en empoisonnements massifs, d'exécutions aveugles en paranoïa générale, Kandarec devient bientôt un lieu en proie au Mal. Jehan, contraint d'enquêter, tombe sur des fausses pistes, des témoignages énigmatiques, des meurtres. Un récit magnifique, noir et gothique. **Serge Brussolo** – Denoël – 120 F.

LA PLUS GROSSE  
BASE DE SOLUTIONS

53000 ÉCRANS  
INDÉPENDANTS, SOTS DÉLIRÉS

LA PLUS GROSSE  
BASE D'ASTUCES

COINÇU ?

NOUS ALLONS  
VOUS AIDER !

IMAGINEZ UN MAGAZINE  
DE 5000 PAGES !

LES SOLUTIONS  
EN AVANT-PRÉMIÈRE

MISE-À-JOUR  
CHAQUE SEMAINE

SANS QUELQU'  
LES CONCOURS  
À TEMPS  
PAR TERRE !

quand tout est fou

3615

et quand rien ne va plus

3615

ASTU  
SOLU

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX

# 2000 FTTC

- Prix du PC = 5490F
- Boîtier mini tour format AT
- Carte mère MS6260 1 Mo de cache PB
- Processeur AMD K6/2-350 Mhz
- Mémoire Sdram 32 MO PC100
- Disque dur 4,3 Go norme UDMA33 Seagate
- Lecteur de disquettes 3,5 1.44 Mo HD
- CD-Rom 40x
- Chipset audio 16 bits stéréo
- Enceintes 120 Watts pmpo blindées
- Vidéo AGP 2x 8 Mo
- Moniteur 15 pouces SVGA pitch 0,28
- Modem interne Olitec 56000 bauds norme V90
- Clavier 105 touches
- Souris compatible Microsoft
- Windows 98 Microsoft (CD-Rom, manuel et licence)
- Works 4.5 Microsoft (CD-Rom, manuel et licence)
- Garantie 1 an retour en atelier



**Offre limitée**  
**Appelez vite**

Image non contractuelle

0 803 825 015

(0.99 F TTC/min du lundi au samedi, de 9h à 21h)  
pour bénéficier du pack PC + Internet  
et d'un an d'abonnement à Génération PC

**WWW.topachat.com**

**"PACK PC + INTERNET"**



**SOCKET 370 : le premier test du nouveau standard Intel**



**génération**  
**PC**  
**WINDOWS EN ACTION !**

**COMPARATIF**  
# 02 **J.C. SURVEILLANT ET RÉPARANT WINDOWS**

**Symantec**  
**System Works**

**Mcafee Office**

**Ils sont indispensables mais lequel choisir ?**

**TOUTS LES PROCESSEURS DU MARCHE TESTÉS ET MESURÉS. UN COMPARATIF UNIQUE**

**PUISSANCE AU MEILLEUR PRIX**

**POUR D'UN PC UNE CONFIGURATION**

- Quel processeur choisir
- Que valent les overdrives
- Les vérités sur l'overclocking
- Obtenir les meilleures performances

# 03

**PRATIQUE**  
# 129

**Nord 97**  
Les fonctions  
la mise en page  
herclicking  
localiser  
en processeur  
Windows  
lieux utiliser  
es fichiers d'ailo  
20 audio  
l'extrac et  
conversion  
des pistes audio

**LOISIRS**  
# 100

**Bellevue Gals, Dark Project, X-Men 2000, Atlas Europe**



**SIMULATEURS DE VOL**  
Les simulateurs de vol, premiers  
des nouveautés des vols de vol

L. 1495 F. 35.000 F.

## L'INTERNET PAR INFONIE

- Accès complet et illimité à Internet
- 15 Mo pour créer votre propre site web
- 10 adresses e-mail personnalisées
- Accès rapide à 56 Kbps
- Service client 7 J/7 de 9 h à 21 h
- Accès au prix des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine
- Un environnement convivial et sécurisé

votre PC + internet + abonnement à Génération PC



ordinateur à 5490F - 2000F de prime de bienvenue (soit 3490F). La prime de bienvenue de 2000F TTC est offerte par INFONIE INTERNET pour tout abonnement de 24 mois à INTERNET au prix de 3490F TTC par mois en accès complet et illimité à titre d'avance sur le prix de ce forfait. Cette prime sera déduite directement lors de l'achat de l'ordinateur PC. Offre valable pour toute personne justifiant de l'achat de l'ordinateur suivi auprès d'INFONIE INTERNET au prix de 5490F\*\*et d'un abonnement d'un an à Génération PC auprès de Pressimac au prix de 200F TTC par an.

Programme de 2000 F.T.C. offert par INFONE PROMOTION. Offre d'abonnement à Internet soumise à conditions. Offre valable jusqu'au 31/09/99 dans la limite des stocks disponibles, sous réserve d'acceptation du dossier d'abonnement. Les clients de cette offre, c'est très simple, dès la demande de votre PC à Tap Achat (la boutique Internet), Tap Achat vous envoie la carte d'abonnement. Remplissez-la complètement et signez avec ses pièces justificatives à Tap Achat, la place, 84 rue du 1<sup>er</sup> mars 1943, 69100 Villeurbanne. Après acceptation de votre dossier d'abonnement, Tap Achat vous envoie le PC à domicile dans un délai de 10 à deux semaines. Le magazine Génération PC vous sera adressé chaque trimestre. \*\* Frais de livraison de 249F TTC non inclus.

# INFONIE

# Intel Pentium III

**Pentium III, voilà qui sonne comme une très grosse nouveauté a priori. Pourtant, il ne s'agit que d'un PII avec une sorte de MMX2. Alors arnaque ? Pas vraiment car le nouveau bébé de Intel a cette fois de vrais arguments à faire valoir.**

**L**e Pentium II, sorti en version 233 MHz en mai 1997, arrive maintenant en bout de course dans une version 450 MHz. Il est temps de passer le relais à un nouveau processeur, en l'occurrence le Pentium troisième du nom. Autant vous prévenir de suite, le Pentium III n'est pas une révolution en soi, il s'agit plutôt d'une évolution. En fait, le Pentium III est un peu au Pentium II ce qu'était le Pentium MMX au Pentium. Mais si le MMX disposait en effet de grosses limitations, le PIII semble un peu plus prometteur. Apparemment, Intel a bien retenu la leçon. En effet le Pentium III arrive avec un jeu de 72 nouvelles instructions, le KNI (*Katmai New Instructions*). D'après Intel, les instructions KNI offrent des performances accrues pour le traitement de l'image, de la vidéo et du son, sans oublier la 3D ainsi que la reconnaissance vocale (à quand les premiers simulateurs de vol avec commande vocale ?). Mais là où le bât blesse, c'est que comme tout jeu d'instructions supplémentaire, le KNI n'est pas utilisé d'office par les applications existantes. Plus que les instructions, c'est donc le support des développeurs qui fera le succès ou non du KNI. Là encore, Intel a retenu la leçon du MMX. Depuis plusieurs mois déjà, Intel a apporté son soutien aux développeurs en leur fournissant toute la documentation nécessaire, ainsi que des prototypes du processeur. Et apparemment, cela a porté ses fruits. En effet, plusieurs dizaines de produits optimisés Pentium sont sortis, et ce n'est qu'un début, la véritable vague étant prévue pour le second trimestre. Afin d'évaluer les performances du



Pentium III, nous avons tout d'abord utilisé nos *bench*s standard. Comme on pouvait le prévoir, le Pentium III 500 MHz s'avère environ 10 % plus performant que le Pentium II 450 MHz dans ces tests. Ceci est tout à fait logique car sans le KNI, le Pentium III n'est qu'un simple Pentium II 500 MHz. Par contre, quand les instructions KNI sont utilisées à bon escient, ça change tout. Pour ce qui est de la 3D, les résultats sont assez hétérogènes. En effet, si la démo du dernier jeu de Rage Software, *Dispatched*, est époustouflante et voit sa fluidité augmenter de 50 à 100 % selon les scènes, ce ne sera malheureusement pas le cas pour tous les jeux. En effet, que ce soit John Carmack pour *Quake III* ou Jason Leighton pour *Descent III*, la plupart des développeurs de jeux tablent sur un gain de 20 à 30 % des performances. Certes, c'est toujours ça de pris, mais au final, c'est décevant et comparable à ce qu'obtient AMD avec son 3DNow!, même si ce dernier se limite à la 3D. Car ce qui fait la force du KNI, c'est sa polyvalence. Ainsi, s'il n'est pas encore convaincant dans les jeux 3D, il l'est beaucoup plus dans la manipulation d'image. Sous Adobe Photoshop 5 par exemple, l'application de différents filtres a pu mettre en avant un gain de l'ordre de 75 % en faveur du Pentium III. Le traitement des vidéos est également accéléré et encore mieux, dans le futur,

certain logiciels utilisant le KNI pourront effectuer une compression en temps réel au format MPEG 2, sans qu'aucune carte spécialisée soit nécessaire ; une première. La reconnaissance vocale bénéficie également d'un gain notable de performance, comme on peut le voir avec *Naturally Speaking 3.52* qui s'avère 40 % plus vélocité. Bref, le Pentium III n'est pas décevant, loin de là, du moins lorsqu'il est bien exploité. En effet, si techniquement les instructions KNI sont très prometteuses, c'est plus leur utilisation par les développeurs de logiciels qui sera le point-clé dans les prochains mois. ■

Christian Marbaix

## Les jeux optimisés Pentium III

Dispatched (Rage Software)
Battleship II (Hemlock)
Manland (Vibes)
BattleZone II (Activision)
MechWarrior 4 (Frost)
Messiah (Shiny)
Dark Reign II (Activision)
Descent III (Interplay)
Prey (3D Realms/IGT Interactive)
Quake II (3D Software)
Rally 2 Championship (SEGA)
Flight Simulator 2000 (Microsoft)
StoneKeep II (Interplay)
Heavy Gear II (Activision)
Indiana Jones et la machine infernale (LucasArts)
Dispatched (Rage Software)
VR Baseball 2000 (Interplay)
Kluge Academy (Interplay)
VR Sports Powerboat (Interplay)
Powerblade (IGT Interactive)
Warguns (Infogrames)



# Gateway & Packard Bell PIII 500 MHz

De très nombreux constructeurs annoncent d'ores et déjà des PIII dans leur gamme. Gateway et Packard Bell ont été les premiers à pouvoir nous livrer leur déclinaison de cette nouvelle bête de course.

**D**es jumeaux, voilà à quoi ressemblent les derniers PC de Gateway et de Packard Bell. Pour ce qui est du processeur, rien à dire, il dispose tous deux d'un Pentium III, raison de leur présence ici. Mais les ressemblances ne s'arrêtent pas là. La mémoire vive, qui ne vous fera pas défaut puisque ce ne sont pas moins de 128 Mo de SDRAM qui vous sont proposés, de quoi oublier le swap dans les jeux les plus gourmands. De même, les deux constructeurs ont décidé d'équiper leur configuration d'un disque dur Quantum Fireball EX plutôt véloce, en version 13,6 Go pour le Gateway alors que Packard Bell Platinum se « contente » pour sa part de 12,7 Go. Toujours dans le domaine du stockage, chacun des deux PC dispose d'un lecteur DVD-ROM, en l'occurrence un DVD Toshiba de troisième génération. Rapide, il assure une vitesse de 32x en mode CD-ROM et de 48x en mode DVD-ROM. Ce lecteur DVD sera d'ailleurs parfaitement exploité par la carte vidéo du Platinum. En effet, l'ATI Xpert 128 brille aussi bien en 3D qu'en décompression MPEG 2, et sera donc parfaite pour la lecture de DVD vidéo. Ce n'est malheureusement pas le cas de la STB Velocity 4400 équipant le Gateway G7 500XL. En effet, si les performances 3D sont de même niveau, c'est différent pour la décompression MPEG 2 qui n'est pas prise en charge par le chip graphique Riva TNT. Malgré tout, l'utilisation du PC Packard Bell comme lecteur de DVD est assez limitée, son écran 17 pouces avec enceintes intégrées ne permettant pas vraiment de se plonger dans l'ambiance d'un film...  
Dommage, car Gateway n'avait pas lésiné sur les moyens, avec un 19 pouces d'excellente qualité couplé à un caisson de basses et des satellites Boston Acoustics d'une puissance et d'une qualité inégalées. Il est à noter que les

deux PC sont livrés avec un modem V90 interne, et sont donc prêts pour une connexion immédiate sur le réseau des réseaux. Côté logiciel, Packard Bell n'a pas lésiné sur les moyens, puisque pas moins de 30 programmes sont fournis en standard avec le Platinum 500, même si certains comme Mankind ne sont pas d'excellente qualité. Gateway s'est pour sa part contenté de Windows 98 et du pack Microsoft Home Essentials 98 (incluant Word, Works, Encarta et

Money). Ces deux PC basés sur l'Intel Pentium III 500 MHz sont très complets, et le choix reste difficile. Le Platinum 500 de Packard Bell, proposé à un prix plus attractif, dispose d'un moniteur 17 pouces avec enceintes intégrées, alors que le Gateway G7 500XL arrive avec un superbe écran 19 pouces et un kit d'enceintes Boston Acoustics d'excellente qualité... Voilà de quoi justifier une dépense un peu plus importante ! ■

Christian Marbaix

## G7 500XL

Constructeur : Gateway.

Caractéristiques techniques :



processeur Intel Pentium III 500 MHz, 128 Mo de mémoire vive, disque dur 13,6 Go Quantum, DVD-ROM 4.8x, carte vidéo STB Velocity 4400, moniteur 19", chip sonore SB64, enceintes Boston Acoustics Media Theater, modem V90.  
Logiciels : Windows 98, Word, Works, Encarta et Money.

Prix : env. 20 500 F.

## Platinum 500

Constructeur : Packard Bell.

Caractéristiques techniques :



processeur Intel Pentium III 500 MHz, 128 Mo de mémoire vive, disque dur 12,7 Go Quantum, DVD-ROM 4.8x, carte vidéo ATI Xpert 128, moniteur 17 pouces avec enceintes intégrées, carte son AZTECH compatible A3D, enceintes intégrées au moniteur, modem V90.  
Logiciels : Windows 98 et une trentaine de ludiques et bureautiques.

Prix : env. 19 000 F.

# Gateway

## 2000 G6-400XL

**Les Pentium II 400 arrivent en masse. Dans la série brute épaisse, Gateway nous propose une configuration particulièrement complète qui ravira les joueurs fortunés.**

**A**près Modulux le mois dernier, chaque constructeur propose sa déclinaison du Pentium II 400, dernier-né de Intel. C'est au tour de Gateway, spécialiste du haut de gamme multimédia, de s'essayer au genre avec le G6-400XL. À environ 23 000 F, ce PC s'adresse clairement au passionné. Sa configuration en fait heureusement un achat à long terme. À côté de ce puissant CPU dont les résultats, rappelons-le, offrent un gain supérieur à 15 % dans les applications et même plus en puissance pure grâce au chipset BX et ses accès mémoire à 100 MHz. Dans les jeux, la différence est évidemment un peu lissée par le reste des périphériques même si ceux-ci bénéficient eux aussi de l'apport du PII-400.

Gateway nous propose 64 Mo de RAM en standard, ce qui est plutôt agréable à l'usage. Le disque dur IBM de 8,4 Go est aussi confortable en taille qu'en vitesse et vous évitera au mieux le swap disque dans les jeux les plus gourmands. La carte graphique est basée sur une puce Riva 128, très rapide en 2D comme en 3D mais dont le lissage de texture est assez moyen. Elle ne dispose, de plus, que de l'AGP 1x. Ce n'était donc pas le meilleur choix pour un PC aussi haut de gamme, du moins à long terme. Les résultats sur les jeux actuels sont néanmoins au top et au moins égaux, voire parfois supérieurs au Modulux testé le mois précédent, ce dernier étant équipé d'une ATI Rage Pro. Sauf en AGP

où la carte s'effondre. Gateway 2000 fournit également un lecteur DVD 2x accompagné d'une puce de décompression MPEG 2 puisque la Riva 128 ne propose pas de solution soft. Le moniteur 19" d'origine Hitachi est un modèle du genre. Net et lumineux, c'est un vrai plaisir pour les yeux d'autant que ses 2 pouces supplémentaires, s'ils peuvent paraître anodins *a priori*, apportent un réel plus à l'utilisation, y compris dans les jeux. Autre bon point, les enceintes d'origine Boston Acoustics procurent de très loin le meilleur son disponible sur PC. Elles disposent aussi du Dolby Prologic, même si peu de jeux sauront en profiter vraiment. La carte son Ensoniq procure quant à elle un bon son, même

si l'on ne peut s'empêcher de préférer une bonne vieille Creative Labs. Parmi les plus, on note la présence d'un modem x2 US Robotics, un excellent choix, et d'un lecteur interne LS120. Celui-ci, compatible avec les disquettes traditionnelles, relit aussi des cartouches de 120 Mo. Mais comme il est très lent, elles sont peu exploitables et vous pourrez donc vous en passer. Côté logiciel, on trouve Office 97 PME, ce qui ne nous intéressera guère. Mais d'un autre côté, cela peut faire passer la facture auprès de votre éventuel sponsor paternel ou conjoint(e). Un bon PC haut de gamme donc, malgré quelques choix discutables. ■

Christian Marbois

### 2000 G6-400XL

Constructeur : Gateway 2000.

Genre : ordinateur multimédia.

Langue : française.

Prix : env. 23 000 F.



Offrez vous les meilleurs produits :

# 3617 PROD\*99

5,579 / min

Sans chèque ni CB

Indiquez vos coordonnées  
Nous faisons le reste



Hardware PC



Consoles



Home Cinéma



Films DVD



Sur simple demande notre catalogue CDRom



+ de 4000 produits référencés

CDRom Jeux, Utilitaires...

Hardware PC

Consoles PlayStation, N 64 & Game Boy

CDRom Charme

Films DVD

Equipements Home Cinéma

Téléphonie...



Téléphonie

Commandez & réglez par CB

## 3615 NSOFT

2,237 / min

**DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

A expédier à New Soft  
44A, Avenue de Ferrière  
59131 ROUSIES

**OUI** je désire recevoir votre catalogue  
sur CDRom, & je participe aux frais de port  
pour seulement 19F.

NOM

ADRESSE

CP

VILLE

PRENOM

CI-joint mon règlement par : Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB

Exp : / /

## Le titre suprême est e

PC  
CD

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26



VIDEO SYSTEM

with the same name.

EIDOS

**References**

*Leah Kott*

© 2006 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 260: 395–403

ne...eU...



OFFICIAL  
**FORMULA 1**  
RACING

Qualifications Printemps 09

[www.f1.fr](http://www.f1.fr)



## BREVES

• Le 15 mars a normalement vu sortir Everquest. Si le test n'est pas présent dans ce numéro, c'est que nous avons déjà bouclé. Vivement le mois prochain donc !

• **Eidos**, en partenariat avec le fournisseur d'accès Easynet, a lancé en Angleterre un service de jeu (réservé à ses produits, évidemment) fiable et bon marché : **Eidosnet** (<http://www.eidosnet.co.uk/>). Une version française est prévue en cours d'année.

• Une nouvelle version du logiciel **ICQ** (utilitaire permettant de communiquer aisément sur Internet) est disponible sur le site (<http://www.icq.com/>). Cette bêta comprend de nouvelles fonctions telles que classer vos contacts par groupes ou rédiger des messages sans limitation du nombre de caractères.

• Si le test de **Mankind** n'a toujours pas été réalisé, c'est simplement qu'il n'y a pour l'instant rien de plus à dire. Peut-être le mois prochain.

• **Team Fortress Classic**, pour Half-Life, doit actuellement se trouver en téléchargement gratuit. Il reprend le même principe que Team Fortress 2 (voir les prochaines pages) et proposera cinq nouvelles cartes optimisées pour le jeu en équipe. ●

## Inspecteur Gadget !



L'équipe très secrète de Mushroom Blue Entertainment se prépare à sortir un *ICQ-like* qui porte le

nom éloquent de **Gadget**. Reprenant les mêmes fonctions que sa référence, il inclura en plus un lecteur de CD audio, de MP3, un météorologue téléphonique et des tas d'autres options... Le véritable gadget qu'on (l'inspecteur serait soi-disant déjà sur le coup) ! Comme vous n'êtes sympathique, je vous révèle également que la même équipe travaille en ce moment sur un projet de jeu appelé **Survival**. Et il semblerait que les magazines *on-line* fassent un gros poisson ! Jeu *on-line* en 2D/3D, **Survival** prendra place dans un univers postapocalyptique où vous devrez combattre des mutants et la corruption des méchants Nu-Tech (qui viennent de la planète Nuuuuche ?). Peut-être que le *Fallout on-line* s'apprête à déboucher sur nos écrans... Ces deux produits risquant de faire parler d'eux massivement vous peu, gardez un œil sur (<http://mb.e.telefragged.com/>). ■

## Recherche chevaliers

Oyez, oyez chevaliers ! Artificat vient d'ouvrir ses portes à tous les volontaires. Et le téléchargement du client ne fait que 2 Mo. Partez à la conquête de sept artefacts en vue de vous les approprier et surtout de les conserver. Chaque partie est dite persistante, celle-ci pouvant durer jusqu'à plusieurs mois. Il est temps de bâtir votre propre royaume à partir d'une simple ville et de vous lancer à l'assaut des autres seigneurs. Gare ! Car alliances et trahisons seront monnaie courante. <http://artificat.mudgate.com/artificat/>. ■



## Sites expérimentaux



**Cryo** se lance dans l'édition d'utilitaires avec **Cryonics**, un logiciel qui permet de créer des sites Web

en 3D... D'ailleurs, il permet même plus que ça puisque ce sont carrément de véritables espaces virtuels, des lieux de rencontres (les internautes invités seront visibles via leurs avatars), que vous pourrez mettre en ligne. Le logiciel se destine aussi bien aux novices qui pourront créer leurs sites en cinq étapes (temps approximatif de cinq minutes) qu'aux experts qui auront l'occasion d'y passer énormément de temps grâce aux nombreuses options. En tout cas, tous pourront utiliser une librairie de 40 mondes (prêts à l'emploi), 1 200 objets, 6 000 textures et 30 musiques. (<http://www.cryo-interactive.com/V1.0/index.html>). ■

## Sans Christophe Lambert

**Chaman Productions** développe actuellement **Fortresse**, un jeu de stratégie *on-line* médiéval dans lequel vous devrez faire évoluer votre hief et bâtir une forte armée. Il reprend le principe des jeux de stratégie classiques, le seul vous permettant de construire vos premiers bâtiments, ces derniers vous autorisant à

produire de nouvelles unités. L'or (seule ressource) ne constituera pas le nerf de la guerre puisque vous devrez également gérer l'aspect politique (alliances, trahisons, espionnage...). Vous pourrez jouer de deux manières différentes : en mode Persistant (action 24h/24) et mode

« sessions de jeu » (des horaires définis). Des centaines de joueurs devraient pouvoir se connecter afin que Fortresse puisse être qualifié de *mass-player*... Ce doit être le nouveau terme à la mode ! ■



## Papy fait de la résistance



N'ayons pas peur de le dire, **Meridian 59** était le premier jeu graphique on-line de qualité. 3DO n'a jamais abandonné son bébé et a donc déjà proposé maintes mises à jour. La prochaine, nommée **Dark Auspices**, est indéniablement plus importante que les autres : deux nouvelles factions (une faction rebelle et la possibilité



de n'appartenir à aucune faction), un système plus performant d'élaboration de son personnage, des graphismes améliorés, des monstres inédits, de quêtes à n'en plus finir, etc. Vous pouvez commander le jeu complet (sur CD) ou le télécharger (80 Mo !) à l'adresse

<http://www.3do.com/meridian/>. Le jeu a vieilli, soit, mais il tient encore la route (un peu comme Aulio, notre S.R.) ! ■

## Internet, bientôt le retour

Le projet **Abilene** a débuté le mois dernier aux États-Unis pour mettre en place les technologies et les outils qui permettront d'élaborer le futur d'Internet (Internet 2). Ce sont pour l'instant 37 universités et laboratoires américains qui sont



**Abilene Network**  
February 1999



connectés, utilisant des connexions à haut débit (2,4 gigabits/seconde). Sur plus de 20 000 kilomètres de câblage optique, ces pionniers travaillent sur ce qui, il y a encore 5 ans, ressemblait à de la S.F. L'Internet du futur devra en effet gérer les hauts débits, pour offrir non seulement des données, mais aussi de la vidéo et du son, le tout en très haute définition et en temps réel. À noter aussi, un accord avec divers réseaux de recherche européens pour élaborer Internet, cette fois, de façon vraiment internationale. Espérons qu'ils n'oublient pas la partie ludique de la Talle dans tout cela ! ■

## Le feu reste à l'orange...

Nous vous avons déjà parlé à plusieurs reprises de Fireteam, ce jeu développé par Multitude et qui marche très bien aux États-Unis. Eh bien, rassurez-vous, il n'a pas disparu de la circulation mais les droits ont été récupérés par Cryo et ce sont donc eux qui l'éditeront... au mois de juin ! Il semblerait donc que ce mix d'action et de stratégie se déroulant dans le futur et encourageant le jeu en équipe soit difficile à importer en France ! Heureusement, l'attente pourrait bien valoir le coup. <http://www.fireteam.com/> ■



## Mysticisme communicant



En cours de développement, **Mystic Isle** ([www.bigredrock.com/mysticisle/](http://www.bigredrock.com/mysticisle/)) de Big Red Rock Entertainment semble promis à de beaux jours. Il se présente comme étant le R.P.G. 3D ayant le monde le plus vaste jamais réalisé jusque-là. **Mystic Isle** adoptera un point de vue en 3D isométrique à la Ultima Online. Il utilisera, à l'instar de ce dernier, le principe de compétences que vous améliorerez à force d'utilisation. Quant au traditionnel système de points d'expérience, il sera lui aussi en vigueur. Les combats se dérouleront un tour par tour et un système d'écologie sera mis en place. Espérons que celui-ci sera plus abouti que celui de Ultima Online. Toujours est-il qu'on nous promet que le bûcheron déconnera la forêt s'il ne prend pas garde... à surveiller de près donc. Sachez également que **Mystic Isle** supportera Direct3D, OpenGL et Glide APIs.



Aucun screenshot n'est encore disponible mais dès qu'ils sortent, c'est promis, vous en serez immédiatement informés ! ■





**S**i vous suivez tout ce qui se passe autour de Quake (création d'extensions plus ou moins officielles), vous avez sûrement déjà entendu parler de Team Fortress, ce mode de jeu dans lequel les joueurs n'incarnent pas tous le même bouffon mais un personnage différent, entendez par là un rôle différent (médecin, sniper, technicien, etc.). À l'heure où Valve annonce qu'un patch permettra d'importer Team Fortress 1 pour Half-Life, le développement du numéro 2 est déjà bien avancé, celui-ci étant bien sûr basé sur une version améliorée de la technologie de Half-Life. Au fameux squelette d'animation a été ajoutée une technique dite « paramétrique d'animation ». Peu parlante, cette technique vous permettra de reconnaître la classe d'un personnage à sa manière de bouger ainsi qu'en observant son ombre dans une pièce faiblement éclairée. Valve veut faire de Team Fortress 2 plus qu'un simple mode de jeu (plus qu'un deathmatch ou un capture the flag), c'est-à-dire une véritable extension, avec missions scénarisées à la clé. Ainsi, pas moins de quatre campagnes vous seront

proposées, chacune d'elles contenant cinq cartes uniques. Au total, vous pourrez donc vous affronter sur 20 missions aux objectifs bien définis. Il ne s'agit plus, comme pour Quake, de choisir l'équipe bleue ou rouge puis de capturer le drapeau sans arrêt afin de marquer le plus de points.

### De vraies missions

Dans Team Fortress 2, vous aurez le droit à des missions d'espionnage, d'escorte, etc. Il existera même certaines phases basées sur la collecte de ressources, comme dans Command & Conquer (dont l'équipe de Valve avoue s'être inspirée). En effet, vous et votre équipe devrez trouver et ramener du minerai afin de pouvoir construire des classes

Après l'ovation qu'a reçue Half-Life à sa sortie, l'équipe de Valve s'est mis en tête d'en faire une référence au niveau du jeu en réseau. Le moyen : Team Fortress 2. Alors, si le vrai jeu en équipe vous tente, voilà les infos qu'il vous faut...



*Spielberg par Valve*

# Team Fortress 2



de personnages, qui vous étaient interdites en début de mission, ou bien des véhicules. Oui, vous avez bien lu ! Il sera possible de vous adjoindre une force motorisée. Et pas des moindres, puisque vous piloterez des transporteurs de troupes, des tanks et même un hélicoptère ! Starsiege : Tribes avait ouvert la voie dans ce domaine, espérons que Team Fortress 2 saura faire encore mieux. Ceux qui n'ont jamais entendu parler de ce Team Fortress 2 ont sûrement dû rester perplexe en voyant mon sous-titre : « Spielberg par Valve ». Toutefois, en regardant les screenshots, une lumière de compréhension devrait s'allumer. Non ? Bon alors laissez-moi vous éclairer. L'univers de Team Fortress 2 est inspiré du film de Spielberg. Il faut sauver le soldat Ryan. C'est la raison pour laquelle vous ne plongerez pas dans l'univers de Half-Life mais dans celui de la Seconde Guerre mondiale. D'où les tanks blindés comme à la vieille époque. Mais, croyez-moi, vous aurez assez pour vous occuper avec ce qu'on vous mettra entre les mains. Ne serait-ce qu'au niveau du choix de départ, c'est à dire le rôle que vous tiendrez.

## Classes à gogo

Un panel de neuf classes sera disponible : le commandant, le scout, le médecin, l'artificier (bazooka), le tank (celui qui est armé jusqu'aux dents), le sniper, le commando, l'espion et le technicien. Chacune d'elles étant dotée, il va de soi, de ses qualités et ses défauts. Par exemple, le sniper est

capable d'aligner une cible à très longue distance, le médecin guérit les blessures et l'espion peut revêtir l'apparence d'un joueur ennemi. Par contre, question armure, c'est pas vraiment ça... Si le gars avec la grosse mitraillette les repère, c'en est fini d'eux. Voilà donc un soft à attendre avec impatience. En tout cas, Quake III Arena a intérêt à être à la hauteur. D'autant plus que Team Fortress 2 bénéficiera, à l'instar de ce dernier, de Bots à l'Intelligence artificielle annoncée comme impressionnante. Ajouter à cela, un système de communication (par le biais de raccourcis clavier) et une interface de connexion aux parties Multi-joueur intuitive et on arrive très vite à ce qu'on appelle un événement en matière de jeu réseau ! ■

Loïc Claveau







clerc, rogue, guerrier, sage, etc. Mais la manière dont vous le ferez est plutôt inhabituelle : vous serez guidé à travers différentes pièces dans lesquelles vous devrez emprunter la porte de gauche ou de droite, chacune d'elles affectant de façon radicalement opposée votre futur de Aisling. À ce stade du jeu, il vous faudra déjà être assez robuste car chaque choix apportera son lot de souffrances (perte de points de vie) et vous mourrez si vous n'allez pas jusqu'au bout de l'épreuve. Heureusement, la mort ne vous pénalisera pas et il vous suffira de recommencer plus tard. Une fois l'épreuve réussie, vous vous lancerez à l'aventure dans le monde de Mythosia où une centaine de monstres (parmi lesquelles des dragons), vous attendront. Pour réduire le danger, il sera alors conseillé de voyager au sein d'un groupe hétérogène. Une chose est sûre, le clerc tiendra une place importante dans Dark Ages. Toutefois, les autres classes, telles les mages par exemple, auront une centaine de sorts disponibles et ne seront donc pas à négliger.

#### Un peu de Diablo

Étrangement, l'interface est assez similaire à celle de Diablo. Des globes de points de vie (orange) et de points de mana (bleu) sont représentés de chaque côté de l'écran. L'inventaire est aussi simple d'utilisation mais surtout, une carte du lieu où vous êtes apparaît en surimpression si vous



pressez la touche « Tab ». Mais rassurez-vous, la ressemblance s'arrête là. Dark Ages vous emmènera dans une centaine de lieux différents (donjons, forêts, mines, etc.) où vous découvrirez des objets magiques, des quêtes à remplir et un destin à accomplir. Voilà de quoi occuper bien des nuits sur Internet. La date de sortie de Dark Ages n'est toujours pas arrêtée mais nous vous tiendrons au courant de l'avancement du projet.

Loïc Claveau

URL : [www.darkages.com](http://www.darkages.com)



# Superbike

ÇA PASSE OU ÇA PASSE PAS ?

Une vraie simulation de moto qui se veut agréable en réseau ? Ça ne s'était encore jamais vu, habitués que l'on est aux Moto Racer 1 et 2. Quand la simulation fait la peau à l'arcade, moi, je dis que ça vaut le coup d'œil. Trois, deux, un, GO !

En temps normal, chacun de nous préfère un jeu bien organisé, bien élaboré, une véritable simulation plutôt qu'un jeu d'arcade sympa mais qui finit par lasser à la longue. Et ce dans tous les domaines : stratégie, action ou sport. Mais paradoxalement, le phénomène s'inverse en réseau. N'ayant pas de temps à perdre (ni d'argent à donner à France Télécom) lorsqu'on est connecté à Internet, on préfère généralement les jeux faciles d'emploi et qui vont vite... Quoi de mieux alors qu'un bon Moto Racer où le joueur n'a qu'à concourir pour l'ultime trophée ? Bah, Superbike World Championship. Je sais, c'est pourtant une simulation... Oui, mais, je vous rétorquerais que le mode Réseau a particulièrement été travaillé. Comme dans le jeu Solo, vous pouvez choisir l'un des deux modes de jeu : Simulation ou Action. Le test du mois dernier le disait, le mode Action est un mode Simulation allégé, ça n'a donc toujours rien à voir avec Moto Racer. Si vous conduisez mal, vous vous planterez tout le temps. Pour ça, j'ai donné. Pourtant, je conduisais pas trop mal ma moto dans Moto Racer... Bah là, je suis un vrai cave...



Je passe plus de temps sur le gazon que sur la piste. Il n'empêche que, quel que soit le mode choisi, Superbike est passionnant en réseau. Prenons le mode Simulation pour exemple. Grâce aux licences que EA Sports s'est offertes, vous avez la possibilité de jouer votre pilote favori avec sa moto, son écurie et tout... On vous passe la corvée des entraînements, des warm-up, des séances de qualification... Vous vous contentez de spécialiser votre bécane et de faire la course. Tout étant géré, des conditions météorologiques aux conditions physiques, il s'agira de faire une course stratégique contre vos adversaires. Bien sûr, tous ces paramètres sont gérables lors de la création de la partie. Vous pouvez définir le nombre de tours, le nombre de motos, la météo, ainsi que la présence de Bots ou non. En effet, uniquement disponible en

**K** **CHOIX PILOTE**

**PARTIE MULTIJOUER**

**Kawasaki ZX10R**  
1500 cc, 150 CV, 120 km/h, 170 km/h  
MAX 150 km/h

**15**

**FRANCESCO BERTON**

**PISTE**  
CANNES SUN 150  
VICTOIRES 1000 cc 1

**ÉCURIE**  
KAWASAKI ITALY  
BERTONCHI

**RETOUR**





réseau, cette option vous permettra de faire concourir, en plus des joueurs humains, des joueurs à l'intelligence artificielle très performante, ceci rajoutant au challenge. En plus de cela, selon le niveau des joueurs qui participeront à votre championnat, vous aurez la possibilité de configurer le niveau de prise en charge de votre moto. De débutant à pro, en passant par une option de personnalisation complète, vous bénéficierez d'une aide au freinage, à l'accélération ou encore à la maîtrise de la vitesse. J'avoue que lorsque l'on joue en mode Débutant, on a l'impression que quelqu'un d'autre pilote la moto. C'est assez frustrant. Quant au mode Action, il a une particularité non négligeable : vous créez votre propre pilote avec votre pseudonyme et il vous est permis de choisir n'importe quelle moto disponible dans le championnat traditionnel. Disons que ce mode est plus personnalisé et permet de mettre au point vos propres championnats et ainsi, pourquoi pas, de vraies petites ligues.

### Lag, encore lui

Petites ligues, car le jeu ne supporte que huit joueurs maximum sur Internet ou en local. Si vous jouez en IPX, cela ne devrait poser aucun problème et Superbike devrait fuser comme si vous étiez en Solo. Pour Internet, le lag dépend de la qualité de votre connexion. Il est possible que de temps en temps, un



## CHOIX MOTO

PARTIE MULTIJOUEUR



**DUCATI**

de vos adversaires ne soit pas vraiment là où vous le voyez... C'est très gênant ! Le seul conseil à donner est d'essayer de jouer avec des gens bénéficiant de connexion câblée ou Numéris. Quoiqu'il en soit, le jeu se révèle amusant lorsqu'on y joue à plusieurs. Ce que j'adore tout particulièrement, c'est de voir le pilote, que l'on vient de pousser, lever le poing dans un geste d'énervement... Ce sont aussi ces petits détails qui participent au succès d'un jeu ! ■

Loïc Claveau

Genre simulation de moto  
Format CD-ROM PC  
Éditeur E.A. Sports  
Adresse : [www.easports.chika.com](http://www.easports.chika.com)  
Config. mini. P200, 32 Mo de RAM, 30 fx  
Config. recom. P100, 64 Mo de RAM, 30 fx  
Support connexion TC/100, 10x, modem, série  
Nombre de joueurs max. 8  
Ping max. 150  
Ping recom. 100



# Delta Force

## LES SCORPIONS DU DÉSERT

Telle est la magie du Net que des jeux décevants, voire ratés, peuvent y connaître une deuxième vie. C'est sans conteste le cas de Delta Force, qui va réjouir tous les nostalgiques du service militaire et autres amoureux des bastons dans le désert :

Il semblerait que les éditeurs aient enfin compris que le joueur lambda, qui n'est pas forcément un bidouilleur-né, n'a pas envie de se prendre la tête comme un fou pour aller disputer une partie sur Internet. L'interface de connexion de Delta Force en est une superbe illustration. C'est bien simple, je n'en avais pas vu d'aussi bien réalisée depuis... Depuis les jeux Blizzard, rien de moins ! D'accord, pas de chat room pour échanger ses impressions avant de démarrer une partie. Juste un tableau présentant toutes les parties en cours, en précisant leur nature, le nombre de joueurs, mais pas d'indication de ping. Il m'empêche qu'on y arrive en trois clics, et c'est quand même très agréable ! Certes, il vous faudra d'abord compter une bonne demi-heure pour télécharger la mise à jour du logiciel. Une fois le jeu relancé, choisissez votre perso (le choix de skins est hélas limité) et cliquez sur « Multijoueur » puis « Nova-logic » pour vous retrouver sur le site dédié. Le nombre des parties auxquelles se joindre est plus que satisfaisant, et surtout le joueur n'est pas, pour une fois, limité aux deathmatches. Le « Capture du drapeau » est au moins aussi présent et même le « King of The Hill » (où l'on doit ravir la position de l'adver-

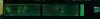
saire) a de nombreux adeptes. Les ennemis de la routine bouchère seront donc servis, d'autant qu'avec un maximum de 32 joueurs, difficile de se retrouver devant des parties complètes.

### Mort au lag !

Si l'on commence par un deathmatch, attention à la vision subjective, un peu réduite par rapport à ce à quoi Quake nous a habitués. Vous risquez de vous faire descendre sans même savoir d'où le tir est venu. En fait, le réalisme est de rigueur. Une seule balle peut vous tuer. Les survivants seront ceux qui tireront avantage du relief très accidenté pour ramper, se cacher et abattre leurs ennemis à distance. Attention à vos munitions, le décor n'est pas truffé de munitions comme dans un jeu de SF, et il vous faudra recharger. Après quelques minutes de jeu, on comprend pourquoi aucun ping n'était indiqué : le lag n'existe pas ! La fluidité est parfaite, on ne reste jamais collé dans un coin. Les seuls ralentissements sont dus,



MI ASSAULT Rifle, Burst



1 player - US

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

ETH (1 32)

N CLARK has picked up a blue flag.  
Z [ES] has left the game.

BLACKHAWK  
Marti: Grati CTF  
Time: 0:26:59





comme en Solo, à l'absence d'accélération 3D, qui nous empêche aussi de profiter pleinement des décors. Si certains des bâtiments ne sont là que pour faire joli, beaucoup peuvent se visiter et s'utiliser comme base de repli ou logement de sniper. Des explosions et des nuages de fumée ponctuent l'action avec agréablement, quant aux scènes de mort, elles sont d'un expressionnisme que ne renierait pas Spielberg ! La fonction « Lunette de tir » est particulièrement importante. Le seul problème est en fait la taille de la carte. Choisissez toujours une partie bien remplie (comme je vous l'ai dit, le lag n'est pas un problème), ou vous allez errer dans les sables pendant de longues minutes sans trouver personne avant de vous prendre une balle perdue !

## Ta mère en battledress !

L'option « Capture du drapeau », quant à elle, est particulièrement bien réalisée. Comme tout le monde se ressemble un peu, le nom et la couleur du joueur visé vous apparaît à chaque fois que vous alignez quelqu'un, et l'absence de lag permet des parties très dynamiques et sans temps mort, même si au début on risque de se perdre entre les dunes. Le « King of The Hill », en revanche, est a priori moins convaincant, les deux équipes en présence semblant avoir du mal à briser le statu quo, mais peut-être suis-je tombé sur

des joueurs moyens. Le deathmatch en équipe, dernière option, représente une très bonne solution qui permet de se couvrir mutuellement et évite de mourir toutes les 30 secondes. En fait, le seul reproche que l'on peut faire à Delta Force, en dehors du caractère dépassé de la gestion 3D, c'est son trop grand sérieux militaire qui pourrait à la longue le rendre terne pour ceux qui ne sont pas fans de treillis. Mais si vous êtes prêt à oublier ce petit défaut, voici la meilleure alternative à Quake II qu'on ait vu depuis longtemps ! ■

Rémy Guavac

Genre action  
Format CD-ROM PC  
Éditeur Nival  
Adresse [www.nival-gic.com](http://www.nival-gic.com)  
Config. mini. min. 486 256Ko  
Config. recom. min. 486 512Ko  
Support connexion min. 486, LAN, TC/IR  
Nombre de joueurs max. 32  
Ping max. 700 ms  
Ping recom. 200 ms



# South Park

## CRADOS SUR LE NET

SERVER

On régressait déjà sauvagement, depuis le mois dernier, les affreux de South Park ayant envahi nos écrans, mais avec l'option *on-line*, il est à craindre qu'aucun retour à la normale ne soit possible. Quand on vous dit que notre métier est dangereux !



À la fin du test de South Park, c'est peu de dire que j'avais hâte de retrouver cette partie de rigolade enfantine en réseau ! Tout le jeu semblait en effet avoir été pensé pour le Multijoueur. Des niveaux clairs et bien agencés, des objets disposés sur tout le parcours et surtout cette ambiance de cour de récré mal élevée qui est une espèce de *must* pour l'amateur de deathmatches ! Bonne nouvelle pour tous les fondeurs, jouer à South Park sur le Net est d'une facilité aussi enfantine que les graphismes du jeu. Un « Gamespy Lite » est livré avec le jeu, qui vous transporte immédiatement dans une salle virtuelle joliment décorée où s'affichent les parties en cours. Pas de foule façon Quake II, mais une dizaine de deathmatches en heure creuse, ça n'est pas si mal. Le ping est indiqué par un système de feux de signalisation, et il est généralement plutôt mauvais. Une des parties est orange, je fonce !

### Mets de l'huile !

Le décor nous replonge immédiatement dans l'ambiance habituelle. On entend à tout vent les répliques célèbres, et surtout on se prend des projectiles débiles dans la tête (ma préférence va à la ventouse sur le nez, personne ne m'ayant envoyé de boule de neige au caca !). En revanche, si les bonus sont bien répartis, les cartes, elles, sont loin d'être parfaites. Si elles sont vraiment drôles et originales (le magasin de

jouets, le cours de gym, le vaisseau spatial...) et permettent de sniper ou de surgir de l'eau dans une mûlle, elles sont ou trop grandes et l'on cherche ses adversaires pendant une heure, ou trop petites et à plus de trois joueurs, on se marche dessus. En fait, une seule, Dogpile, présente vraiment toutes les conditions requises, les 9/10<sup>e</sup>s des deathmatches s'y jouent, ce qui présente un gros risque de lassitude. Quant au lag, c'est l'enfer, et les ralentissements sont si nombreux qu'on est souvent à la limite du jouable ! Seuls les heureux câblés pourront vraiment profiter de la franche partie de rigolade qu'est South Park sur le Net ! ■

Rémy Goavec

**Genre** *jeu de rôle*  
**Format** CD-ROM PC  
**Editur** Activision  
**Adresse** [www.gamespy.com](http://www.gamespy.com)  
**Config. mini.** 64 Mo RAM 28600  
**Config. recom.** 64 Mo  
**Support connexion** modem, LAN, TCP/IP  
**Nombre de joueurs max.** 8  
**Ping max.** 500 ms  
**Ping recom.** 200 ms



VOUS AVEZ SAUVÉ LE ROYAUME.  
VOUS AVEZ SAUVÉ LE MONDE.  
MAINTENANT VOUS DEVEZ  
SAUVER VOTRE ÂME



## LANDS OF LORE III

A LA RECHERCHE DE L'ÂME PERDUE

Westwood

ELECTRONIC ARTS®



© 1997 Electronic Arts. Lands of Lore III est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts ou de ses filiales. Tous droits réservés. Tous droits réservés. Tous droits réservés.

**Redwood City m'a fait immédiatement penser à Rancoon City, la ville de Resident Evil. En effet, bien qu'à quelques miles de San Francisco, cette ville américaine est tellement perdue qu'on s'attend à y trouver des zombies. Ah, les risques du métier !**

**L**a société 3DO, dont les locaux sont situés à Redwood City, n'est peut-être pas aussi connue que d'autres telles que Sierra ou Electronic Arts. Pourtant, elle possède déjà un long passé dans le milieu avec, à son actif, le premier véritable jeu graphique sur Internet : Meridian 59. Mais Trip Hawkins, le président de 3DO, a su ne pas s'endormir sur ses lauriers et faire évoluer sa société. Grâce à des campagnes de publicité absolument déliantes, mais également un tantinet agressives (le nounours de Mir Soupline qui crame, ou Ken, l'ami de Barbie, qui se prend un missile en pleine face), mais surtout grâce à l'acquisition de New World Computing et la création de Cyclone Studios (un groupe de développement), 3DO a réussi à se faire un nom. Avec New World Computing, elle a récupéré l'un des univers les plus vendeurs sur PC : celui de Might & Magic ! Vous découvrirez ainsi dans les pages qui suivent Might & Magic VII et redécouvrirez Heroes of Might & Magic III. Mais résumer la production ludique de 3DO à ces seuls jeux serait vraiment faire une erreur. En effet, avec Cyclone Studios, 3DO semble avoir formé un groupe de développeurs passionnés bien décidés à innover. Je ne dis pas ça pour Army Men II (qui est tout de même une suite) mais pour Requiem, qui pourrait bien être le tueur de Half-Life. Vous ne me croyez pas ? Eh bien moi non plus je n'y croyais pas, et pourtant...



AH, LA CALIFORNIE, LE SOLEIL, LES FEMMES EN MAILLOTTES DE BAIN...



EH OUI, AUX ETATS-UNIS J'AI ENFIN PU CHANGER MA R21 CONTRE UNE VRAIE VOITURE...



PAMELA VOUS PRESENTE LE PACKAGING DE REQUIEM. MERCI PAMELA.



C'EST TOUJOURS OFFICIEL DE FINIR UNE PELLICULE...



L'ENTREE DE 3DO... TIENS, JE MANGERAI BIEN DES FRITES MOI.



«HUM, OH YES SER, 23:21 AT OUVN AECRAN DE ORCINATOUR. RILLY PEINSPICAZE LE BETTE FRENCHY ! YLICK, YERR !»

# SOUVENIRS DE 3DO





ATTENTION, LES SOLDATS DE PLOMB  
TU AS APPROXIMÉ SE REBELLENT !



UN MUR AVEC DES AFFICHES DE JEUX...  
TIENS, JE MANGERAI BIEN UN MUFFIN MOI.



J'AI PRIS DES RISQUES POUR PRENDRE  
CETTE PHOTO : J'AI DÙ MONTER SUR  
UN SIÈGE À ROULETTES !



TONTON DAVID, ANDRÉ AGASSI ET LA  
PRINCESSE LEIA. QUE DE STARS CHEZ 3DO.



REVELATION : LES AMÉRICAINS  
ONT DES VOTURES !



SIÈNCE DE JEU. PHIL CO ESSAYE  
DÉSÉPÉRÉMENT D'EXPLIQUER À CETTE  
JOURNALISTE COMMENT FONCTIONNE SON JEU.



ET LE JUSTE PRIX DE CET ENSEMBLE  
TÉLÉVISION-MAGNÉTOSCOPE EST DE 965 \$ !



UN PASSANT À L'ACCUEIL DE 3DO.  
JE VOUS AI DIT QUE J'AVAIS ESSAYÉ  
AVEC LA STANDARDISTE ?



VOUS AVEZ VU TOUS CES MUFFINS,  
COOKIES ET CANETTES DE COCA ! AU FAIT,  
AU POND, C'EST TRIP HAWKINS !



UN MUR AVEC DES AFFICHES DE JEUX...  
TIENS, JE MANGERAI BIEN UN COOKIE MOI.



J'AI ESSAYÉ AVEC LA JEUNE FILLE  
DE L'ACCUEIL MAIS ÇA N'A PAS MARCHÉ...



JENNIFER ÉTAIT SUPER SYMPA.  
ELLE A MÊME FAIT SEMBLANT DE TRAVAILLER  
POUR LA PHOTO.



LES DÉVELOPPEURS DE 3DO TRAVAILLENT  
TELEMENT QU'ILS EN SUFFENT. POUR PREUVE,  
LA SERVETTE ACCROCHÉE AU MUR !

# Requiem Avenging Angel

Je sais, je prends un risque énorme en osant prétendre que Requiem pourrait venir détrôner Half-Life dans le domaine des *quake-like*. Et pourtant, même si des milliers de joueurs vont me mépriser, je suis serein. Comme si je misais sur une valeur sûre...

## Veillée funèbre pour Half-Life



**A**vouez que vous n'y croyez pas. Détrôner le maintenant sacro-saint Half-Life, impossible devez-vous vous dire !

Cela dit, avant ce reportage, je n'y croyais pas non plus. La démo de Requiem ne m'avait pas vraiment emballé et la première présentation du produit ne m'avait pas non plus transcendé. Bref, ce n'était pas couru d'avance pour les développeurs du jeu qui nous ont reçus à Redwood City. Mais voilà, après avoir vu ce que j'ai vu, la foi est en moi (aucun rapport avec Ophélie...) ! Grossièrement, Requiem sublime tous les points forts de Half-Life. Le premier d'entre eux, et le

plus impressionnant, est sûrement le scénario à connotation biblique. Vous incarnez Malachi, un ange « élu » chargé de débarrasser la Terre des anges déchus. Ces derniers ont pris le contrôle de l'armée et tentent d'assomoir les humains. Vous imaginez donc la situation catastrophique de notre belle planète ! une guerre civile, des militaires à tous les coins de rue, des résistants et des exécutions publiques en veux-tu en voilà ! Et vous, dans tout ça, vous allez devoir régler la crise en disposant toujours d'une impressionnante liberté d'action. Vous pourrez décider de bouter deux gardes qui sont postés devant la porte principale de la ville pour y pénétrer, ou bien trouver un indicateur pour qu'il vous fournisse de faux papiers. Vous pourrez laisser les soldats exécuter leurs victimes ou bien





vous interposer... En sachant que vos actes peuvent avoir de terribles conséquences sur la suite du scénario. Car, pour une fois, celui-ci n'est pas qu'une excuse et vos choix influenceront sur la suite des événements. Ainsi, vous pourrez rejoindre la résistance, vous la mettre à dos, vous faire tuer en essayant d'éviter une exécution inévitable, etc.

### Un ange Jedi

Bref, de nombreuses phases d'exploration et de discussion viendront couper les combats. Mais, rassurez-vous, *Requiem* reste un *quake-like* et les affrontements seront nombreux ! Que ce soit avec des soldats, des monstres, des androïdes,



des boss de fin de niveau (quatre au total, absolument excellents), vous allez avoir de quoi faire ! Vous retrouverez les armes qui ont fait le succès du genre :

le revolver, le fusil d'assaut, le fusil à pompe, le lance-grenades, le lance-missiles, le fusil de *sniper* et une dernière arme qui lance des fléchettes d'argent. Mais voilà, vous êtes un ange et vous n'allez donc pas vous contenter de ces vulgaires armes pour humains. Ainsi, comme dans *Jedi Knight*, vous disposerez d'un grand nombre de pouvoirs. Ceux-ci sont classés en quatre catégories (les pouvoirs d'attaque, les pouvoirs







► de défense, les pouvoirs de manœuvre et les pouvoirs d'interaction) et vous aurez besoin d'une essence psychique qui se recharge au cours du temps pour les utiliser. Au total, 20 pouvoirs géniaux vous seront accessibles. En attaque, vous pourrez faire bouillir le sang de vos ennemis jusqu'à ce qu'ils explosent, les transformer en un vulgaire tas de cendres ou encore les toucher avec de terribles éclairs. Côté défense, vous aurez l'opportunité de vous soigner, d'aveugler les ennemis grâce à une lumière sacrée ou d'envoyer des ondes de choc (qui se propagent sur le sol) pour écarter vos adversaires. Les pouvoirs de manœuvres vous permettront de courir rapidement, de voler et de ralentir vos ennemis. Finalement, les pouvoirs d'interaction servent à agir sur les autres personnages du jeu (amis ou ennemis). Ainsi, vous



seriez capable de ressusciter, de rendre fous vos adversaires (ils se tirent alors dessus entre eux) et surtout de posséder vos ennemis. Car en plus de rajouter du fun au jeu, ces pouvoirs ouvrent une nouvelle dimension...

## Couplé gagnant

Les pouvoirs peuvent être combinés avec les armes classiques pour plus d'efficacité. Par exemple, vous pouvez stopper un ennemi pour mieux le viser. Vous pouvez également hanter un adversaire afin que l'arme lui fasse plus de dégâts. Le pouvoir de possession, quant à lui, vous permettra de tromper l'ennemi afin de l'approcher et l'exterminer, ou simplement de pénétrer dans des zones réservées aux militaires. Bref, ils ajoutent vraiment une autre dimension au jeu ! Pour les gérer de manière optimale, une interface particulière a bien sûr été implémentée. Ainsi, tous les pouvoirs seront affichables à l'écran où vous pourrez les faire défiler un par un (de la même manière que les armes). Au niveau de l'ambiance générale, pas grand-chose à redire. Le monde dans lequel vous évoluez vit véritablement. Les policiers tiennent à vos





piés si vous refusez de circuler, des soldats exécutent des rebelles, des hommes se transforment en monstre devant vos yeux... L'intelligence artificielle de vos ennemis semble comparable à celle de Half-Life. Ils effectueront des patrouilles, appelleront les renforts et se couvriront mutuellement lorsqu'ils se feront attaquer. Les boss de fin de niveau seront, quant à eux, très difficiles à éliminer car très évolués (instinct de chasse, possibilité de sentir, etc.). Bref, le bonheur ! Surtout que les graphismes sont de grande qualité (ennemis de taille imposante, effets graphiques des pouvoirs excellents, etc.). Quant aux caractéristiques Multijoueur, Requiem pourra accueillir jusqu'à huit joueurs (c'est d'ailleurs le seul petit bémol...) et sera jouable via des services tels que Heat ou Mplayer. Des cartes spécifiques ont été créées et il sera possible de jouer en équipe et en mode Capture The Flag. Voilà, voilà... Je suis certain que vous trouverez déjà plus plaisable le fait que Requiem puisse être meilleur que Half-Life. Et encore, vous n'y avez pas joué ! ■



## L'interview Phil Co

Phil Co, membre de Cyclone Studios, est l'un des designers de Requiem. Nous lui avons posé quelques questions quant à la genèse de ce nouveau quake-like.

**Gen4 : Avant de travailler sur Requiem, qu'avez-vous fait ?**

Phil Co : Requiem est mon premier projet en tant que designer et mon premier gros travail dans ce milieu. Avant, je testais des jeux en vue de les déboguer.



**Impossible de parler de quake-like sans évoquer Half-Life. Que pensez-vous de ce dernier ?**

P. C. : Ah, Half-Life est vraiment un jeu génial ! Que ce soit au niveau de l'intelligence artificielle, des énigmes à résoudre, de l'interaction avec le décor... Tout un tas de détails fait de Half-Life un jeu vraiment bon.

**Et si nous comparions Requiem à Half-Life ?**

P. C. : Tout d'abord, il faut savoir que le développement de Requiem a commencé il y a plus de trois ans. Il n'y a donc pas eu de compétition entre les deux jeux. Mais la principale différence réside dans le scénario. L'histoire de Half-Life était excellente mais n'était presque qu'une excuse. On se demandait la raison de notre présence dans un monde alien ou le véritable rôle de l'homme à la mallette. Dans Requiem, tout tourne autour de l'histoire. Il est impossible de jouer sans.

**Je crois que vous êtes à la base du scénario. Comment vous est venue cette idée d'anges ?**

P. C. : À vrai dire, c'est un designer qui était dans le box d'à côté en train de dessiner une femme avec des ailes qui m'a donné cette idée. J'ai trouvé que la symbolique de son dessin était très forte et nous avons donc décidé de creuser cette histoire d'anges et de bataille extrême entre le bien et le mal.

**Le sujet de la religion est assez sensible et rien ne semble avoir été laissé au hasard ?**

P. C. : Effectivement, tout a été pensé jusqu'au moindre détail. Que ce soit au niveau du scénario ou des détails graphiques qui sont visibles dans les différents lieux. En ce qui concerne la religion, j'ai grandi dans une famille catholique et j'ai suivi des études dans des établissements catholiques. J'avais donc une certaine connaissance en la matière. Mais il est vrai que, lors de la création du scénario, mon temps libre a principalement été occupé par des recherches sur le sujet... Histoire de rendre Requiem aussi impressionnant que possible !



# Might & Magic VII

Sortie juin 1999

La sortie du sixième volet de la série des Might & Magic avait été plutôt controversée, ce dernier ne tirant pas parti des cartes 3D. Tout semble s'être arrangé pour ce septième volet qui devrait conquérir aussi bien les fans que les néophytes !

## For Blood & Honor

Un septième souffle ?

Aucun doute, Might & Magic VI était passionnant mais il souffrait d'une terrible tare : ses graphismes.

Pour ce septième volet, les développeurs se sont donc attelés à utiliser les cartes 3D. Les effets des différents sorts sont donc beaucoup plus impressionnants (boules de feu, éclairs, etc.) et le mot « pixelisation » a été rayé du dictionnaire des développeurs (une chance, il n'existe même pas dans les dictionnaires classiques !). Si le résultat est plutôt réussi (surtout comparé au sixième volet), on regrettera tout de même que les personnages soient encore des sprites et



non de véritables objets en 3D. Si vous ne possédez pas de carte accélératrice, vous bénéficierez tout de même de bons graphismes, les développeurs tenant à ce que Might & Magic VII soit accessible à tous. Mais ces améliorations graphiques ne sont pas les seules de ce septième volet (heureusement !). Vous retrouverez bien évidemment un scénario en béton qui implique deux conflits : celui des elfes contre les humains et celui des nécromanciens contre les magiciens. Parmi les détails, on notera la création d'une véritable langue avec un alphabet qu'il vous sera possible de déchiffrer.





En ce qui concerne la création de vos personnages, de nouvelles races (il vous est maintenant possible de jouer des elfes, des nains, des humains et des demi-orc) ainsi que trois classes (moine, ranger et voleur) ont été ajoutées. Contrairement aux précédents volets, vous ne pourrez plus faire évoluer vos personnages s'il n'y a pas de restrictions ayant été imposées. Ainsi, même s'il leur sera possible de s'essayer dans tous les domaines, impossible pour eux de devenir grand maître dans un domaine illogique



(comme un voleur qui devient grand maître en magie). Il en est de même pour votre affiliation aux forces du bien ou aux forces du mal : votre choix sera définitif !

### Et un château, un !

Après avoir joué au sixième volet, les fons de la série réclamaient au moyen d'entreposer leurs goodies. Les développeurs leur ont carrément offert un château ! Celui-ci sera « upgradable » au cours de votre aventure mais, attention, vos objets ne seront pas pour autant à l'abri puisque votre bâtisse pourra être attaquée. Puisque nous parlons des attaques, des améliorations ont été apportées aux combats. Si vous jouez au tour par tour (le temps réel est toujours



► accessible), il vous sera maintenant possible de vous déplacer. Notons également que lorsque vous entrez dans une ville, poursuivi par une horde de gobelins, ces derniers ne focaliseront pas que sur vous. Ils s'en prendront également aux villageois et les gardes vous adoreront à vous débarrasser d'eux. Si cette logique fonctionne dans un sens, elle est également valable dans l'autre et vous devrez prendre garde à ne pas attaquer gardes ou civils sous peine de remontrances. Autre exemple, si vous attaquez un donjon rempli de rats, vous pourrez retourner en ville et vous soigner avant de finir l'éradication. Mais si ce donjon est habité par des soldats, ils auront eu le temps d'appeler des renforts et vous attendront de pied ferme. Bref, vous évoluerez dans un monde beaucoup plus cohérent que précédemment. Ce dernier est également plus grand puisque vous aurez à visiter environ 70 lieux et la durée de vie du jeu est estimée à environ



150 heures. Afin d'illustrer votre pénétration, 20 scènes cinématiques majeures ont été créées et afin que vous ne vous perdiez pas, vous disposerez d'une automap « intelligente ». Ainsi, les lieux que vous aurez déjà visités apparaîtront sur la carte et vous pourrez vous y rendre d'un simple clic de souris. Ajoutez à cela les nombreux panneaux indicatifs et les multiples conseils des passants et vous comprendrez pourquoi vous ne serez jamais bloqué dans Might & Magic VII !

## L'interview de Trip Hawkins

**Trip Hawkins** est le président de la société 3DO. Il a accepté de répondre à nos questions et en particulier à celles concernant la mythique série des Might & Magic.

**Gen4 : 3DO possède maintenant New World Computing et Cyclone Studios, pouvez-vous nous parler de votre politique actuelle ?**

**Trip Hawkins :** Nous voulons développer un grand nombre de jeux en rapport avec l'univers de Might & Magic. C'est pourquoi nous poursuivons cette série, celle des Heroes of Might & Magic et que nous en créons de nouvelles telles que Crusader Might & Magic (Ndlr : un jeu d'action en vue isométrique prévu pour l'an 2000). Parallèlement à cela, nous refusons de nous restreindre à un seul univers. Nous développons donc, via Cyclone studios, d'autres produits tels que Requiem et Army Men.

**La série des Might & Magic a énormément de succès. Savez-vous pourquoi ?**

**T. H. :** La fantasy permet au joueur d'oublier vraiment ses problèmes au quotidien. Et c'est pourquoi, je pense, les joueurs adorent la série des Might & Magic. De plus, pour chaque nouveau volet, nous savons reprendre les bons éléments du précédent et en ajouter d'autres : exploitation de nouvelles technologies, nouvelles caractéristiques de jeu, etc. Il ne faut surtout pas que le joueur soit complètement perdu et qu'il ne retrouve rien de connu !

**Ne pensez-vous pas qu'une série aussi longue que Might & Magic pose le problème du manque de créativité ?**


**T. H. :** Ce n'est pas parce que nous sommes au septième volet de Might & Magic que ce dernier n'est pas créatif ! Nous avons d'ailleurs innové en bien des points pour ce nouveau volume. Je pense que le rapprochement entre les suites et le manque de créativité est une erreur.



### Sort moi de là !

Au niveau des sorts, les développeurs ont vraiment mis le paquet. Le nouveau recueil en compte 99, les plus intéressants restant les sorts maléfiques. Sacrifice vous permet d'absorber les points de vie d'un adversaire et Soul Drinker de le tuer en lui arrachant son âme. Mais avec les restrictions imposées sur vos personnages, vous ne pourrez pas cumuler plus de 70 sorts. Et enfin, cerise sur le gâteau, un jeu a été inclus dans le jeu (énigmatique, non ?). Dans chaque taverne, vous pourrez vous adonner à un divertissement ressemblant fort à Magic The Gathering. Encore un point qui va allonger la durée de vie de Might & Magic VII, qui s'annonce décidément très réussi ! ■





# Absolute Football

FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES  
LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS

INFO / CARRURE / SOLUTIONS  
**3615** **Hint-line**  
Tape Music  
02 51 58 14 12  
<http://www.singulartiviste.fr>  
1 537 10 000 00



PC Win CD-Rom



Virgin Interactive est une filiale de Virgin Music. Les logos de Virgin Interactive et Virgin Music sont des marques déposées de Virgin Interactive Ltd. Les autres marques sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

# Heroes of Might & Magic III

Voilà l'exemple type d'un *spin-off* de Might & Magic qui marche formidablement bien ! Heroes of Might & Magic en est déjà à son troisième volet avec des héros encore plus beaux, encore plus forts, encore plus intelligents mais surtout encore plus différents.

Aucun doute, chez 3DO, on cultive les différences ! Dans ce nouvel épisode, vous aurez l'occasion de diriger 24 héros aux personnalités et compétences complètement différentes. Deux classes ont d'ailleurs été ajoutées aux précédentes afin d'arriver à un total de 14. Vos hommes pourront être nécromancien, druide, sorcier, alchimiste, barbare, etc. Pour la première fois, et dans un souci de réalisme, les classes vous limiteront dans le choix de vos compétences. En revanche, vos héros pourront toujours user de la magie pour aider leurs troupes. D'ailleurs, ils pourront même s'échanger des sorts entre eux sans



## Héros pas comme les autres



avoir à retourner en ville. En mode Campagne, vous aurez le choix entre trois camps. Vous pourrez incarner les bons (camp de la reine Catherine), les mauvais (camp de votre père assassiné et ressuscité par des démons) ou les neutres.

En fonction de votre choix, l'histoire vous sera contée différemment.

24 missions constitueront les campagnes et vous pourrez effectuer des sous-quêtes qui ajouteront de l'intérêt à l'ensemble du jeu.

### Monstre suisse

Vous aurez la chance d'affronter 59 types de monstres disposant chacun d'une *upgrade*. Au total, ce sont donc 118 ennemis que vous combattrez sur des cartes proposant le double d'hexagones que dans les précédents volets.

L'intelligence artificielle de vos ennemis a également été améliorée. Ainsi, le propriétaire d'un château qui aura été attaqué remplacera les unités de sa garnison et les « upgradera » s'il en a la possibilité. Vous pourrez également construire plus de bâtiments et si vous trouvez le Saint-Grail de la mission, vous pourrez bâtir une construction spéciale. Heroes of Might & Magic III reste donc extrêmement classique (au niveau de la réalisation comme de concept) mais les fans ont intérêt à en profiter car c'est certainement le dernier épisode de la sorte. En effet, pour le quatrième volet, les concepteurs ont bien l'intention de faire intervenir la 3D pour donner au joueur une nouvelle vision, plus poussée, de leur monde... On ne peut rien faire contre le progrès ! ■





Width= 399 Level= 270  
St: 28584  
Se: 001/03  
Im: 006/011

Signa  
R



# Absolute Football

FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES  
LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS

NTSC / CADRAUX / SOLUTIONS

3615  
Virgin Games

Hint-line  
06 80 68 04 15

<http://www.regisinteractiv.fr>  
13 313 6 6000



# Army Men II

Sortie mai 1999

À sa sortie, *Army Men* n'avait pas fait beaucoup parler de lui de notre côté de l'Atlantique. Pourtant, son principe était original : diriger une escouade de soldats de plomb. Avec ce second opus, le tir devrait être recadré et donc toucher sa cible !

## Soldats plombés

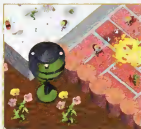
**L**e principe de la série *Army Men* est simple : prendre le commandement d'une armée de soldats de plomb. Pour ce second opus, le nombre d'environnements a été revu à la hausse. Votre armée se baladiera dans plus d'une dizaine d'endroits familiers : cuisine, table de masquette, jardin, etc. Bien évidemment, ils devront surmonter bon nombre de pièges en relation avec la pièce dans laquelle ils se trouvent. Par exemple, dans la cuisine, ils devront se faufiler entre les plaques chauffantes et affronter des blattes (pas très propre, cette cuisine !). Mais vu qu'il existe une grande interaction avec les éléments du décor, ils pourront également s'en servir pour éliminer leurs ennemis, en tirant sur un briquet et provoquer une grosse explosion par exemple. Grâce à une interface retravaillée (qui n'utilise que la souris), le



maintien des soldats se déroule sans heurt. Vous sélectionnez vos hommes et leur ordonnez de marcher, courir, ramper ou tirer. Vous pourrez également piloter l'un des quatre véhicules (Jeep, tank, camion et canot de sauvetage) et ordonner un bombardement aérien. Le rêve, quoi !

## Jouets Club

La vingtaine de missions vous mettra dans des situations diverses et variées : stopper un savant fou qui produit des zombies (en plastique), récupérer un allié en évitant les kamikazes ennemis, etc. D'une mission à l'autre, vous garderez parfois vos soldats (qui gagnent en expérience – meilleure précision de tir, meilleures armes). Ainsi, vous pourrez obtenir une escouade comptant jusqu'à 14 hommes ! Afin de remporter la victoire, vous devrez parfois *splitter* votre équipe en plusieurs groupes et coordonner leurs actions. L'intelligence artificielle ayant été améliorée, vos hommes seront maintenant capables d'appliquer des tactiques : couvrir votre officier, escorter un allié, préparer une embuscade, etc. *Army Men II*, qui sera abordable par tous (trois niveaux de difficulté vraiment différents) s'annonce donc bien *fun*... Surtout que des cinématiques hilarantes imagineront vos victoires et vos défaites ! ■





# Oh my



# G.O.D.\*!

\*Gathering of Developers



Fin le temps des grosses corporations qui écrasent les petits développeurs !

Gathering of Developers est le premier éditeur qui semble vraiment chercher à améliorer les conditions de ses partenaires : les groupes de développeurs.

Des *royalties* plus conséquentes, une meilleure mise en avant des artistes et une prise en charge de tout le processus de production, trois atouts destinés à donner plus de temps et de motivation aux développeurs. Un concept ambitieux qui semble avoir le soutien de la communauté ludique aux États-Unis.

C'est à Dallas, dans une ancienne église reconverte en bureaux, que se trouve Gathering of Developers. Plus communément appelé G.O.D. (*Dieu*, en anglais), cette jeune compagnie d'édition se dégage résolument du lot, avec une ambition à la mesure du pari engagé. Comme son surnom l'indique, elle cherche aussi à redonner espoir aux développeurs de la planète entière en partant d'un postulat simple : des développeurs heureux travaillent mieux ! Pour plaisanter, on pourrait presque dire que G.O.D. veut montrer aux petites sociétés indépendantes qu'il existe un dieu du jeu vidéo... et qu'il est bon. Un peu présomptueux comme approche, mais cela semble plutôt bien fonctionner. Ce «dieu» leur donne plus de bénéfices grâce à des *royalties* plus importantes.



cier. Ainsi, G.O.D. contrôle aussi toutes les tâches hautement distrayantes telles que les budgets marketing, la création de matériaux destinés à la publicité, la mise en place d'un planning et la propriété des nouvelles licences créées par les artistes.

### Une société polytheiste

Pour réussir cette entreprise ambitieuse, Mike Wilson et Harry Miller, les deux fondateurs, se sont associés avec six compagnies américaines : 3D Realms/Apogee, Edge of Reality, Epic MegaGames, PopTop Software, Ritual Entertainment et Terminal Reality. Soit plus de dix millions de jeux vendus et 380 millions de dollars de bénéfices en six ans. Chacune de ces sociétés a élu deux personnes qui entrent alors dans le comité des développeurs (l'Olympe ludique quoi !). Les douze membres de cette organisation examinent tous les concepts des

► Habitues à un pourcentage situé entre 8 % et 15 %, les artistes toucheront maintenant entre 35 % et 50 %. Qui plus est, G.O.D. leur donnera même une avance de plusieurs millions de francs pour assurer le bon déroulement des choses. De quoi s'installer dans des locaux convenables, payer ses employés et se fournir en machines de pointe. Il ne faut pas oublier non plus les distributeurs de coca gratuits, indispensables dans ce type d'enfermement, sachant qu'un programmeur consomme généralement entre 10 et 15 canettes en une journée... C'est que ça picole sévère ces petites bêtes-là ! En d'autres termes, G.O.D. cherche à améliorer la relation entre le développeur et l'éditeur, avec une meilleure compréhension des dates de rendu, de la vision de l'artiste et de l'arrangement finan-





Voilà toute l'équipe de G.O.D. au complet. Ils ne sont pas habitués pour faire travailler une entreprise aussi ambivalente !

autres et leur donnent des conseils. Ils s'entraident aussi pour réaliser un emploi du temps réaliste, de façon à sortir un produit quand il a été promis. Un problème malheureusement récurrent dans le milieu et source de grosses pertes ou de déceptions. Le « Board of Developers » assume la même fonction auprès des partenaires externes, tel Bloodshot Visions. Ils passent aussi en revue les quinze concepts qui sont retenus tous les mois après une première vague d'élimination. Afin d'obtenir de la notoriété auprès des revendeurs, Gathering of Developers devrait sortir entre dix et quinze produits par an. Ils sont donc constamment à l'affût de nouveaux développeurs pour faire



Jarry Miller, l'un des deux fondateurs de la société.



Mike Wilson a travaillé sur Warcraft 3D.

grossir la structure. Mike Wilson nous fait part de son avis sur le fonctionnement actuel du monde du jeu vidéo : « Il faut freiner sur les grosses corporations telles E.A., Eidos, Activision, Interplay... Elles abusent des développeurs et ne sortent pas beaucoup de bons jeux. Seule une compagnie comme ID Software peut tenir tête à ce type de société. Nous sommes là pour aider l'industrie et surtout les joueurs. »

### Divergences dangereuses

Il est vrai que la majorité des compagnies de développement aux États-Unis se plaignent constamment de leurs éditeurs. Que ce soit pour des questions pécuniaires ou d'emploi du temps, il est difficile d'avoir les mêmes impératifs. Puisque G.O.D. est constitué d'adeptes du jeu, ils espèrent montrer qu'ils sont sur la même longueur d'onde que leurs équipes. Jusqu'ici, G.O.D. a sorti trois titres, mais pas de superstar : Jazz Jackrabbit 2, de Epic, Railroad Tycoon II, de PopTop et Fly!, de Terminal Reality (Ndlr : en preview ce mois-ci). Ils s'attaquent donc à un très large éventail de jeux avec un certain succès puisque les ventes aux États-Unis sont plutôt bonnes. Pour ce qui est de la distribution européenne, G.O.D. a dû s'associer avec un éditeur déjà présent sur le marché car il est très difficile de s'installer quand on n'a pas les contacts depuis de longues années. C'est donc Take 2 Interactive qui a repris le flambeau chez nous, le label console de ce dernier, Rockstar, assurant d'ailleurs la distribution mondiale sur ces plates-formes... Par le biais de 3D Realms, G.O.D. a aussi récupéré son premier développeur situé en Europe, les Finlandais de Remedy Entertainment. Bref, voici une présentation d'une bonne partie des produits prévus pour cette année et l'an 2000. Quant à savoir si la formule est viable, il faudra attendre encore quelques mois pour en juger, les éditeurs concurrents n'hésitant pas, en effet, à critiquer ouvertement la viabilité de Gathering of Developers. ■



# Max Payne

**R**ares sont les lecteurs de Génération 4 qui n'ont jamais entendu parler de Duke Nukem 3D. Et pour cause, c'est une véritable perle d'action et d'humour (Ndlr : O.K., nous avouons. Nous n'avons pas le même humour que Conscience française de France), qui reste pour bon nombre d'entre nous le meilleur jeu du genre ! Les différentes extensions et adaptations sont multiples et ont toutes connu un énorme succès. Quatre ans après le commencement de cette déferlante, 3D Realms revient en force avec l'aide de Remedy Entertainment. C'est à eux que l'on doit Death Rally, un jeu de course vu du dessus qui avait connu un certain succès sur PC.

## Max Woo Payne

Le fruit de cette collaboration prometteuse s'intitule Max Payne, et même si le binôme international n'a pas encore fait ses preuves, l'apparition du jeu sur chaque salon est un véritable régal pour la presse ! L'organisation et l'expérience de 3D Realms est telle que le cycle de production s'est passé sans véritables problèmes jusqu'à aujourd'hui, ce qui serait bien une première dans le monde du jeu vidéo, surtout qu'avec Duke Nukem Forever, les choses ne se déroulent pas aussi sereinement ! La réalisation se passe d'ailleurs si bien

Alors que tout le monde attend désespérément Duke Nukem Forever, 3D Realms débarquera auparavant avec une grosse surprise.

Cette dernière s'intitule Max Payne. Prévu pour Noël 99, ce titre est la deuxième bombe du catalogue G.O.D. Pour créer l'événement, les Texans se sont associés avec les Finlandais de Remedy Entertainment (eux aussi de véritables adeptes de Duke).



que les créateurs prennent le temps de travailler le concept de Max Payne jusqu'au trognon. Cela se traduira pour le joueur en une véritable intrigue, avec un esthétisme poussé des décors et un univers crédible. Max Payne est une sorte de polar ludique, saupoudré du génie de John Woo, le célèbre réalisateur hongkongais idolâtré pour ses films d'action par des millions de fans à travers le monde.

Pour rendre les sensations explosives de certaines scènes d'anthologie, Petri Järvelä et son équipe



## Remedy Entertainment

C'est à Espoo, en Finlande, à 15 kilomètres de Helsinki que se trouve cette petite société. Dirigée par Petri Jarvilehto, l'équipe de Max Payne a attiré l'attention d'un des développeurs les plus prisés du marché : 3D Realms. Avec l'expérience de Scott Miller, le producteur de Duke, et l'esprit créatif de cette jeune société,

cette collaboration pourrait transformer ce petit havre de paix finlandais en une centrale de développement européen. En tout cas, G.O.D. en est convaincu puisque

Max Payne est l'un des plus gros produits de son catalogue de Noël.

d'artistes ont particulièrement étudié le cinéma de John Woo. Nous n'avons donc pas été trop étonnés de voir Max Payne, le personnage principal du jeu, se déplacer comme Chow Yun-Fat, une star propulsée au sommet par le réalisateur. Les adeptes de Chow Yun-Fat pourront même reconnaître son fameux retourné... Max Payne effectue aussi des sauts latéraux, un flingue dans chacune de ses mains ou saute encore par-dessus des obstacles tout en dégommant à tour de bras des nuées d'ennemis... Pour peaufiner l'expérience, les techniciens de Remedy ont mis au point un moteur graphique capable d'afficher les vêtements des personnages de façon ultra-réaliste, notamment l'imper de Max. Grâce à diverses routines, la parka noire de Max s'anime selon les mouvements du personnage, sans parler des effets d'ombre et de lumière. Remedy Entertainment compte tellement sur les effets cinématographiques des combats qu'ils ont inclus un mode de ralenti. Chacun pourra ainsi se régaler avec des arrêts sur image, suivi de déplacements de la caméra sous tous les angles possibles et imaginables.



### Tout en finesse

Si cette option paraît assez anodine, elle prend une toute autre dimension quand on connaît la précision des armes dans Max Payne. Du simple pistolet au fusil à pompe scie en passant par la mitrailleuse, elles sont d'un réalisme étonnant. Les trajectoires des tirs ont été programmées à partir de véritables modèles physiques. Ainsi, les cartouches d'un Desert Eagle parcourent une pièce à la même vitesse et selon les mêmes lois physiques que les originales. Les tirs sont si réalistes que vous pourrez étudier leur trajectoire au pixel près, à tel

point que si vous ratez une cible, l'arrêt sur image vous permettra de comprendre le pourquoi du comment... Il est même possible d'examiner de près une balle grâce à l'arrêt sur image. Si vous êtes un fin limier, les traces laissées sur les murs pourront même vous servir d'indice pour déterminer quel type d'arme vos adversaires vous réservent. Toujours dans la même veine réaliste, les animateurs de Max Payne ont donné un look plus que morbide aux séquences de mort. Lorsqu'un ennemi est touché par une grosse explosion ou un impact de balle, son corps se désarticule totalement et il atterrit comme une chiffonnette molle sur le sol, le plus souvent après un vol plané magistral.

Comme vous pouvez le voir, Max Payne met le réalisme au profit du ludique. Le scénario, quant à lui, se situe dans un univers contemporain. Max est un agent du F.B.I. qui cherche à démanteler un réseau de trafic de stupéfiants lorsque son seul



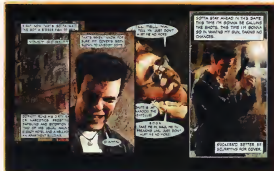
► contact et ami se fait assassiner. Pour ne rien arranger, il se fait accuser à tort de ce crime, la police cherchant alors à l'épingler. Comme si cela ne suffisait pas, la mafia lui court aussi après... Bref, Max part en croisade pour sa réhabilitation, découvrant un univers sinistre dans lequel il ne pourra faire confiance à personne..., sauf à une jeune femme aux mœurs légères. L'ambiance glauque qui règne dans le jeu est d'ailleurs accentuée par des décors inquiétants, souvent très sales, comme le sont les pires quartiers de New York. Max Payne ne traîne pas en effet dans les hautes sphères de la société. Pour agir avec discrétion, il évolue dans un New York plus populaire, dans le métro ou les allées sombres qui serpentent entre des gratte-ciel gigantesques. Les artistes de Remedy se sont donc déplacés dans la Big Blue pour s'assurer un résultat conforme à la réalité.

## Max pas si mad

Le tout est enveloppé dans une superbe présentation graphique. Remedy Entertainment a adopté un style graphique inspiré de la bande dessinée européenne. Toutes les cinématiques habituelles

## Max Payne à la mode H.K.

Un rapide coup d'œil sur ces photos vous permettra de réaliser que Remedy Entertainment a réalisé une effigie à la gloire du « film made in Hong Kong ». Le style de Chow Yun-fat a d'ailleurs été repris pour donner un rythme effréné à l'action du jeu. G.O.D. en profite donc pour remercier John Woo et son sens dément de la cinématho-chorégraphie.



sont remplacées par des planches « interactives ». En effet, des acteurs interprètent les dialogues des bulles. La caméra suit ensuite la planche en utilisant des « fade to black » (Ndlr: des fondus quoi ! Tommy, tu causes plus français ?) pour suivre sa progression. Encore une petite touche qui fait de Max Payne un jeu vraiment original. Si tout se passe bien, Max devrait aussi débarquer dans le monde de la BD. Scott Miller, le producteur 3D Realms de Max Payne, planche déjà sur une gamme de produits dérivés comme ceux déjà sortis aux États-Unis pour Duke. ■

Une seule quête, le pouvoir.  
Une seule stratégie, la victoire.

# Chroniques de la Lune Noire

Stratégie et conquête au cœur de l'Empire de Lhyrn

Déjà, vous avez traversé l'histoire de la série, cette fois l'heure est venue d'un jeu de stratégie ambitieux qui vous mènera au cœur d'une véritable bataille tactique entre 4 camps rivaux, partageant une même mission : vaincre sans pitié. Pour mener cette lutte, chaque camp dispose d'unités spécifiques maîtrisant les forces de la nature, les armes ou la magie, et toutes possédées par le joueur vainqueur.

Créative et très flexible, parmi 4 camps pour 4 campagnes distinctes empruntant plus d'une centaine de missions différentes, concluez des alliances avec les factions ennemies et découvrez la stratégie d'un assassinat subtil et dans les shadows aux graphismes superlatifs.

Mode tutorial, éditeur de niveau • DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN MAI 1995.



Adapté de la série de  
jeux vidéo, la série de jeux.

**cryo**  
INTERACTIF  
SAI LABORATOIRE & CO

www.cryo.com • 1995 Cryo

# Nocturne

**A**près *Monster Truck Madness 1 et 2*, *CART Precision Racing* et *Fly 1*, *Terminal Reality* s'attaque à un style complètement différent pour leur prochain titre. En effet, *Nocturne* est un jeu d'action tridimensionnelle en vue subjective. Il ne s'agit donc plus d'une simulation mais d'une expérience ludique plus proche d'un *Resident Evil* ou d'un *Nightmare Creatures*. Bref, c'est une occasion en or de plomber une myriade de monstres, zombies et créatures maléfiques qui n'ont qu'une seule idée en tête : vous boulotter à toutes les sauces ! Les concepteurs d'un jeu de ce genre cherchent bien évidemment à effrayer le joueur et à donner au produit une atmosphère angoissante, pour le laisser au petit matin, l'œil hagard et le poil hirsute. Pour accomplir cet objectif, *Terminal Reality* a créé une ambiance malsaine et un scénario plus que tordu. À l'image de *X-Files*, *Nocturne* prend ses racines dans la réalité. En effet, en 1908, le futur président Roosevelt et l'avocat général Bonaparte ont mis en place deux nouvelles institutions au sein du gouvernement américain. La première s'intitule *Bureau of Investigations* et deviendra plus tard le *Federal Bureau of Investigations*, plus connue sous l'appellation *F.B.I.* Quant à la seconde, elle est restée très secrète et donc inconnue du grand public, pour la simple et bonne raison qu'elle

*Nocturne* est sans aucun doute un des plus gros titres du catalogue G.O.D. Développé par *Terminal Reality*, ce jeu d'action a des allures très prometteuses. Une touche de *Men in Black*, une pincée de *X-Files* et un arrière-goût de *Alone in The Dark* font de *Nocturne* un mélange détonnant. Une chose est sûre, *Nocturne* devrait sus-citer quelques sueurs froides dans la communauté des joueurs en manque de «sensations».



est chargée de contrer le danger potentiel représenté par certains phénomènes paranormaux. En d'autres termes, la *SpookHouse* s'occupe des affaires surnaturelles. La légende américaine compte d'ailleurs plusieurs récits d'hommes d'état qui ont recourus à ses services comme Coolidge ou Wilson. Bref, la *SpookHouse* est au sénat ce que *SOS Fantômes* est au cinéma et *Nocturne* reprend les événements une trentaine d'années plus tard.

## Les incorruptibles

La *SpookHouse* existe toujours mais elle est maintenant sous la juridiction des Nations Unies. Au lieu du célèbre binôme Mulder et Scully, *Nocturne* vous met respectivement dans la peau du *Stranger* et de *Doc Holiday*. «L'étranger», en français littéral, est le cerveau d'une des meilleurs équipes de *Spook-*



House. Personne ne connaît vraiment ses origines, mais il représente tout simplement la mort pour les immortels et la destruction pour les destructibles. Un héros relativement mystérieux et inquiétant... qui dévoilera sa véritable nature durant le jeu. Pour ce qui est de Doc Holiday, elle représente la science dans le tandem, une Miss Frankenstein au physique plutôt accrocheur, possédant des connaissances dans tous les domaines. Elle construit des armes sur mesure, trouve des solutions à tous les problèmes et a réponse à tout (une vraie femme quoi !). Comme vous pouvez le voir, l'inspiration Mulder/Scully est indiscutable, mais ce n'est pas obligatoirement un élément négatif, bien au contraire. Le binôme et le contexte du jeu, les années 30, ainsi qu'une inspiration du film d'horreur servent à merveille un scénario complexe, donnant une ambiance unique à Nocturne.

Qui plus est, les quatre théâtres principaux où l'action se déroule sont des classiques du genre. Côté États-Unis, les artistes ont travaillé sur la capitale des mafiosi, Chicago, mais aussi sur le Far West, muni de ses villes fantômes et ses saloons désertés. Quant aux deux autres sites, ils se trouvent en Europe. Le premier est un château abandonné dans les landes anglaises tandis que le deuxième est caché à Paris. Malheureusement, Terminal Reality n'a pas voulu nous en dire plus à ce sujet car ils ne veulent pas dévoiler cette facette du jeu, mais il y a fort à parier que les catacombes soient une fois de plus à l'honneur !

### La 3D devient glaquée

Pour peaufiner cette atmosphère fantastique, Mark Randel a mis au point un moteur 3D en travaillant dès le début sur le rendu de l'ambiance sinistre. Mark a créé plusieurs routines faites sur mesure pour rendre l'horreur des lieux et des créatures. Logique oblige, on trouve bien sûr les effets classiques comme le brouillard, des lumières diffuses et de nombreux effets d'ombre. Et pourtant, Nocturne ne s'en sert pas de la même manière que la concurrence. Si la majorité des jeux actuels utilisent la brume pour cacher l'apparition de nouveaux polygones et éviter le clipping, elle traverse ici les décors pour donner une touche sinistre à chaque scène. Il en est de même pour l'éclairage, avec des ombres qui donneraient des frissons dans





► le dos à Christopher Lee en personne. C'est d'autant plus important car elles jouent un rôle déterminant dans le jeu : c'est parfois la seule façon de voir arriver un ennemi. Les miroirs aussi réfléchissent les sources de lumière avec une précision démoniaque. Ainsi en est-il, par exemple, de la flamme d'une torche, qui génère un éclairage animé. L'ombre projetée par cette dernière bouge donc en symbiose avec les mouvements du feu.

### Binôme in the dark

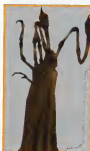
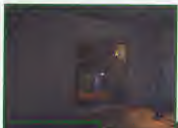
Toujours pour accentuer l'effet cinématique de Nocturne, Mark a opté pour des caméras fixes, mais attention, il ne s'agit pas de décors précalculés. Cela lui a permis de jouer avec les palettes de couleurs du jeu. Actuellement, la majorité des jeux sont affichés en 24 bits, soit 16 millions de couleurs. Grâce à une manipulation ingénieuse de Mark, Nocturne en possède plus d'un milliard. Mark gagne quelques bits supplémentaires en traquant le mode RVB du PC. En effet, une carte graphique affiche 8 bits de rouge, de vert et de bleu.



## Ombres et lumières

Nocturne possède une des meilleures routines d'éclairage que nous ayons eu l'occasion d'admirer. Comme vous pouvez le voir sur ces photos, la source de lumière générée par la torche accrochée au mur se réfléchit dans le miroir. Elle

éclaire la face avant du Stranger et projette son ombre sur le sol. Cette dernière est animée en symbiose avec les mouvements de la flamme. Si on brise le miroir, l'éclairage prend compte de ce changement.



En prenant deux pixels adjacents et en faisant la moyenne, Mark calcule un troisième coloris. Il passe ainsi de 8 à 10 bits sur les trois primaires. Cela permet aux artistes de réaliser des dégradés impressionnants. Une astuce géniale pour un jeu très porté sur l'ambiance graphique des environnements. Le deuxième point fort du moteur de Mark réside dans l'affichage des personnages. Pour commencer, plus de 4 000 polygones sont utilisés pour leur construction. Mark a ensuite travaillé de longues semaines sur un simulateur de « tissu ». En d'autres termes, The Stranger est revêtu d'un imperméable qui réagit parfaitement à son environnement. S'il touche un élément du décor, les pans du manteau se moulent normalement sur les contours de ce dernier. Il en est de même avec d'autres surfaces « tissées » du jeu, comme des rideaux ou des toiles d'araignées. Toujours grâce à ces routines d'affichage pour les personnages, il est facile d'envisager une scène où un zombie perd un membre, pour ensuite le ramasser et s'en servir comme d'une massue... Pour l'instant, Nocturne est annoncé pour le 31 octobre..., date de Halloween bien sûr, la fête des Morts aux États-Unis. ■



# **VOLANT FORCE RS ACT.LABS**

**RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE**

**Maitrisez  
l'art du  
pilotage.**

**I-FORCE**



**1 CARTOUCHE  
FOURNIE.**

**PORT DU  
CASQUE OBLIGATOIRE !!**

**La nouvelle technologie RS ENGINE**  
Retour de force I-FORCE permet la compatibilité du volant  
sur les différents supports de consoles existants:

**PC, Playstation, et Nintendo 64.**

**\*Boutons HYPER programmables.**

**\*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°**

**\*Prise de volant rembourrée.**

**\*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.  
Micro switch.**

**Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.**

**\*Modes de commande analogique et numérique.**

## **"F1 RACING"**

**DE UBI SOFT**

**INCLUS**



# G.O.D. et l'an

**G**athering of Developers n'a pas dit son dernier mot ! En plus de Max Payne et Nocturne, G.O.D. s'est associé avec Ritual Entertainment pour le troisième titre de son catalogue 99. Les créateurs de Sin ont effectivement changé d'éditeur. Et pour cause, Activision les avait poussé à sortir leur produit dans des délais irréalistes. En conséquence, Sin est arrivé en rayon avec une multitude de défauts. Il est d'ailleurs nécessaire de charger plusieurs patches pour le faire tourner correctement. Cette erreur a été accentuée par l'arrivée de Half-Life deux semaines plus tard. Si Activision a réalisé son erreur et a même renvoyé le responsable pour prouver sa bonne foi, Ritual a gardé une dent contre son éditeur. C'est donc vers G.O.D. que la petite compagnie texane s'est tournée. Grâce à ces derniers, Ritual a pu récupérer une des licences les plus convoitées du milieu, celle de Heavy Metal. Prévue pour septembre prochain, cette adaptation doit sortir en simultané avec la suite du film culte : Heavy Metal F.A.K.K. 2. Puisque le jeu reprend les événements deux ans après ce deuxième épisode (la suite de la suite), les créateurs de Ritual l'ont

Grâce à son passé et son expérience, G.O.D. a pu s'associer avec quelques-uns des meilleurs développeurs de la scène américaine. Pour ne citer que les plus célèbres : Ritual Entertainment et Human Head Studios. Après une année 99 prometteuse, on ne peut pas dire que l'an 2000 le sera moins. Au contraire, Heavy Metal F.A.K.K. 2, KISS Psycho Circus et Rune semblent s'annoncer comme les nouveaux hits en puissance du troisième millénaire.



nommé Heavy Metal F.A.K.K. 2. Après avoir créé Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon et réalisé Sin avec le moteur de Quake II, nous n'avons pas été étonnés d'apprendre que Ritual Entertainment serait une des premières compagnies à utiliser le moteur de Quake III. Cela leur a coûté plus de trois millions de francs... Le jeu s'inspire bien évidemment des dessins de Simon Bisley et Kevin Eastman. Les artistes de Ritual ont même le droit de récupérer les planches originales ainsi que la musique du film. Et pourtant, leurs propres innovations ont tellement plu à la Columbia TriStar qu'ils ont décidé d'utiliser des illustrations des concepteurs de Ritual pour le long métrage. Du jamais vu dans le monde du jeu vidéo ! Heavy Metal F.A.K.K. 2 est donc un jeu d'action à la Quake. La plus grosse différence réside dans l'absence de linéarité. En effet, à chaque fois qu'on recommence une partie, le jeu change. Côté décors, ils sont extrêmement bien détaillés. Il en est de même pour les créatures cauchemardesques tirées de l'univers Heavy Metal. Ritual nous a aussi promis des environnements interactifs... Ritual pousse un peu plus le bouchon puisqu'ils n'ont pas oublié la sulfureuse Julie Strain (une ancienne playmate) pour la représentation de l'héroïne. Pour conclure, Gen4 se fera un plaisir de vous montrer les premières photos du jeu dans quelques mois. Avec un peu de chance, Ritual dévoilera aussi son autre projet top secret...

## Heavy Metal, encore !

Si G.O.D. a une fin d'année assez forte en perspective, ils pensent déjà à l'an 2000. Deux titres sont en préparation. Le premier s'appelle KISS Psycho Circus : The Nightmare Child. Comme son nom l'in-



# 2000



dique, il s'agit encore d'une licence. En effet, KISS est l'un des groupes les plus suivis du moment. Ils ont tout simplement gagné le plus de disques d'or en 96 et 97, ce qui a déclenché une vague d'intérêt incroyable. Pour information, KISS est un groupe de hard-rock dont les musiciens sont maquillés façon démon (pour le bassiste star Gene Simmons) ou autres. Ils sont surtout connus pour leurs concerts géants et spectaculaires (considérés comme les plus gros shows du genre) qui font se déplacer plusieurs millions (oui, oui, vous lisez bien) de personnes lors de leurs gigantesques tournées. Pour commencer, McFarlane a créé une gamme de jouets et de comics intitulés KISS Psycho Circus. C'est de là que vient l'inspiration du jeu... Deux autres preuves d'une popularité hors norme pour KISS : la première couverture masculine de Playboy aux États-Unis, en février dernier, et une apparition remarquée à la mi-temps du Superball, véritable événement aux États-Unis. En tout cas, G.O.D. s'est adressé à une nouvelle compagnie qu'ils ont aidé à se monter, Bloodshot Visions. Ils sont douze et viennent tous, sauf un (Anachronox), de l'ancienne équipe de Daikatana chez Ionstorm. Ils ne sont d'ailleurs pas en très bons termes avec John Romero. Dirigé par Sverre Kvernmo, Bloodshot travaille avec le moteur Lif-



## Vive les licences !

Contrairement à la majorité des éditeurs, G.O.D. s'est complètement écarté des licences hollywoodienne. La compagnie texane joue plus sur la provocation avec une ex-playmate Playboy comme héroïne de Heavy Metal F.A.K.K. 2 et un groupe de musiciens, pour le moins délégués. La gamme de jouets McFarlane (le créateur de Spawn) travaille d'ailleurs sur cette facette de KISS.



tech de Shogo. Reste à savoir si Psycho Circus sortira avant Daikatana.

Le deuxième titre de l'an 2000 est développé par Human Head Studios, un partenaire de Epic et donc de G.O.D. Il s'agit de Rune, un jeu d'action qui utilise bien évidemment une version améliorée du moteur de Unreal. Vous êtes Ragnar, un jeune Viking qui cherche les portes de Valhalla, le paradis nordique. Pour l'instant nous n'en savons pas plus mais Human Head a bien voulu nous montrer les premiers croquis avec la promesse d'une petite preview dans les mois qui viennent. ■



# Microsoft Gamestock 99

**L**a réunion annuelle Microsoft est l'un des événements majeurs de ce début d'année, non seulement pour la quinzaine de jeux dévoilés, mais aussi pour les présentations de DirectX 7, de Windows 2000 et de diverses nouveautés dans le domaine du matériel. Bref, une sorte de mini-salon à l'avant-goût de prochain millénaire pour la soixantaine de journalistes du monde entier rassemblés sur les lieux du crime... le campus Microsoft !

Un reportage réalisé par Didier Lenoir



# Age of Empires II : Age of Kings

Les rois ont été dignement fêtés en ce début d'année, à grands coups de frangipane et de lampées de cidre. De plus, Microsoft prépare un hymne à leur gloire. Ils seront les stars de Age of Empire II, qui sans vouloir révolutionner le genre de la stratégie en temps réel, promet à ses millions de fans tout ce dont ils pouvaient rêver.

**S**orti depuis plus d'un an, Age of Empires reste encore une des ventes les plus importantes de Noël dernier, avec, il faut bien le dire, une extension (Rise of Rome) qui y est sans aucun doute pour beaucoup. Age of Kings reprend tout ce qui avait suscité la réussite de Age of Empires, en lui adjoignant tout ce que la communauté des joueurs a pu demander depuis. Le bon équilibre entre le développement, la gestion et les combats reste cependant le point crucial sur lequel l'équipe de Ensemble Studios porte toute son attention. Chaque camp possédera en effet des unités différentes, dont certaines sont vraiment uniques, demandant aux joueurs de constamment s'adapter face à l'adversité. En outre, ces unités sont complémentaires et vous devrez apprendre à trouver le compromis idéal entre les troupes rapides et



lentes, celles qui peuvent attaquer de loin et celles qui combattent au corps à corps..., sans oublier la présence de prêtres, qui peuvent encore « convaincre » les ennemis de se rallier à votre cause. Toujours dans la même optique, il faudra savoir développer intelligemment vos villes, les technologies et l'économie de votre peuple, véritable nerf de la guerre !

## Civilization 13 !

Après l'Antiquité, il semblait logique que Bruce Shelley s'intéresse à la période suivante, à savoir le Moyen Âge. Vous évoluerez du bas Moyen Âge jusqu'à la fin du XV<sup>e</sup> siècle, 1492 représentant la limite à ne pas franchir..., pour l'instant. Le joueur aura cette fois le choix entre 13 civilisations



distinctes. Vous avez bien sûr les habituels Français, Japonais, Anglais, Allemands, mais aussi les Teutons, les Byzantins, les Mongols, les Turcs, les Celtes, les Vikings, les Perses, les Goths et les Sarrasins. Bref, de quoi nous changer un peu les idées. Pour chacun, ce seront des graphismes totalement différents qui vous attendent, tant pour les bâtiments que pour les unités, pour environ 70 créations originales dans chaque camp. Je vous laisse faire le calcul par vous-même, sachant en outre que les animations des troupes seront bien sûr elles aussi différentes ! C'est grandiose. Vous avez, par exemple, de nombreuses unités navales, qui peuvent en outre transporter des troupes, avec un certain nombre de « cases » selon le type de vaisseau, sachant qu'un fantassin en occupe une et une catapulte quatre. Les navires pourront être éperonnés et il sera même possible de monter à l'abordage d'un bâtiment ennemi pour en prendre le contrôle ou encore d'envoyer des navires kamikazes, bourrés d'explosifs, qui feront exploser le premier navire touché !

Sur terre aussi, les choses ont bien évolué, avec des unités comme les trébuchets, qu'il faut monter à un endroit précis, puis démonter pour pouvoir les déplacer vers un nouveau site. Vous aurez aussi les béliers pour défoncer les murs et portes des châteaux..., et vers la fin du jeu, ce seront des canons et autres armes à poudre qui feront leur apparition.

Pour les bâtiments, vous aurez les classiques du genre tels que les baraques, les églises, les fermes, les forgerons, les châteaux et les tours de défense, mais aussi quelques nouveautés, pour une trentaine de constructions en tout. Chacun aura une, ou plutôt plusieurs fonctions différentes, mais il sera surtout possible



de planquer des troupes dans certains d'entre eux. Ainsi, une ville *a priori* démunie de soldats peut en fait se transformer en un véritable coupe-gorge. Il serait même possible, en cas de raid ennemi, de faire sonner la cloche, pour rapatrier immédiatement à l'intérieur du château tous les villageois et unités voisines, le temps de se soigner et de préparer une contre-attaque.

### Un intelligence naturelle

S'il faudra attendre la version finale du jeu pour juger de l'intelligence de l'ordinateur, Age of Empires II offre cependant un nombre important d'innovations dans l'utilisation des troupes. Vous pourrez les grouper comme bon vous semble, l'ordinateur s'occupant de gérer automatique- ➤







►ment les formations. Par exemple, après avoir choisi un groupe comprenant des hallebardiers, des archers et un canon, la troupe se mettra automatiquement dans une certaine formation selon le mouvement ordonné. En file indienne, par exemple, pour passer à travers une ruelle ou la porte d'un château, et en ligne pour affronter une charge ennemie. Dans ce cas, les hallebardiers se mettront devant pour protéger les archers, le canon restant, lui, un cran derrière. Les pros pourront cependant définir eux-mêmes les formations pour les divers groupes constitués, ce qui permet d'élaborer de véritables stratégies d'attaque selon les diverses situations. Vous pouvez aussi définir des points de ralliement, leur ordonner de patrouiller, de suivre une autre unité ou encore de garder un endroit.

### Jouable à l'infini ?

Le jeu comportera plusieurs campagnes, qui pour certaines suivront les faits héroïques des grandes figures de l'époque. J'ai pu ainsi escorter notre brave Jeanne d'Arc à travers une carte, mais vous aurez d'autres missions qui correspondent à autant de moments forts de la vie de notre phénix féminin... sauf qu'on attend toujours sa résurrection. Parmi les autres célébrités que vous pourrez faire revivre, vous retrouverez Genghis Khan, William Wallace, Saladin, Frédéric 1<sup>er</sup> (Barberousse) et bien d'autres. Les campagnes ne consistent pas seulement à suivre l'évolution d'une civilisation, année par année, mais elles reprennent aussi les moments forts de chaque époque, avec pour chaque race des particularités. Cependant, vous aurez toujours

droit au système d'arborescence pour les découvertes de technologies, avec plus de 100 nœuds en tout. Du coup, il sera impossible en une partie de tout développer, certains joueurs préférant se concentrer sur l'aspect militaire tandis que d'autres tenteront de gagner les scénarios sur le plan économique ou social. En effet, comme l'affirme bien fort Bruce Shelley, toute l'économie du pays sera réaliste. Il sera donc possible de vaincre les autres civilisations sur ce plan. Pour ceux qui s'inquièteraient de la durée de vie du jeu, un éditeur de campagnes très complet nous est promis, mais le jeu intégrera surtout un générateur aléatoire de scénarios, ce qui est une grande première pour un jeu de stratégie en temps réel ! Le mode Multijoueur est bien entendu supporté (jusqu'à huit en même temps). Il existe même un mode Régicide, dans lequel vous devez protéger votre roi ou reine, et tuer les souverain(e)s ennemi(e)s. Seule la date annoncée pour Age of Empires II nous semble bien optimiste, car de nombreux éléments n'étaient pas encore implémentés et le mois de septembre n'est plus très loin... ■



# Les nouveautés sont chez Micromania



Traversez les époques pour créer sa propre civilisation et lui faire dominer le monde !  
Le scénario débute 4000 ans avant notre ère pour se terminer aux environs de l'an 300 : imaginez les nombreux de stratégies possible !



De véritables pilotes, un niveau de précision abattu, des courses en 3D d'une rapidité à couper le souffle, le choix du jeu en mode arcade ou simulation font de ce jeu la simulation de course la plus rapide et la plus précise du monde.



Les nouveautés d'abord !



**La Mégacarte**

Gratuite avec le 1<sup>er</sup> achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte  
et 5% de remise sur des prix canons !

## LES MICROMANIA

### MICROMANIA SAINT-GENIS

Culdesac - 33020 Saint-Paul-Lézard

### MICROMANIA METZ-SAINCOURT

Culdesac - 57000 Metz-Saincourt

### MICROMANIA CÔTE D'EUROPE

Culdesac - 42000 Couleuvre - Tél. 03 71 61 82 84

### MICROMANIA LEROUX

Culdesac - 59115 Lillers - Tél. 03 20 33 34 80

### MICROMANIA MULHOUSE

Culdesac - 68100 Mulhouse - Tél. 03 83 41 34 37

### MICROMANIA NIMES

Culdesac - 30000 Nîmes - Tél. 04 67 05 08 21

### MICROMANIA NORD-REIMS

Culdesac - 51000 Reims - Tél. 03 26 16 16 16

### MICROMANIA CHAMPS-ÉLISES

Culdesac - 75000 Paris - Tél. 01 45 59 64 13

### MICROMANIA PAYS DES ITALIENS

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA ITALIE 2

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### REGION PARISIENNE

#### MICROMANIA VILLEURS-EN-BRIE

Culdesac - 77100 Villiers-en-Brie - Tél. 01 61 40 11 30

#### MICROMANIA VILLY 2

Culdesac - 77100 Villy - Tél. 01 61 40 11 30

#### MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Culdesac - 59100 Saint-Quentin - Tél. 03 69 43 31 31

#### MICROMANIA LES ILLES 2

Culdesac - 91100 Evry - Tél. 01 61 40 11 30

#### MICROMANIA EVRY 2

Culdesac - 91100 Evry - Tél. 01 61 40 11 30

#### MICROMANIA LA DÉPENSE

Culdesac - 91100 Evry - Tél. 01 61 40 11 30

#### MICROMANIA FAGNY

Culdesac - 51000 Reims - Tél. 03 26 16 16 16

#### MICROMANIA NUSY 2

Culdesac - 51000 Reims - Tél. 03 26 16 16 16

#### MICROMANIA LES ARCANES

Culdesac - 51000 Reims - Tél. 03 26 16 16 16

#### MICROMANIA PAYS GRAND OUL

Culdesac - 51000 Reims - Tél. 03 26 16 16 16

#### MICROMANIA BELLE-ÉPINE

Culdesac - 51000 Reims - Tél. 03 26 16 16 16

### MICROMANIA CRÉTEIL

Culdesac - 77100 Villiers-en-Brie - Tél. 01 61 40 11 30

### MICROMANIA CERGY

Culdesac - 95100 Cergy - Tél. 01 61 40 11 30

### MICROMANIA NICE-ETUILE

Culdesac - 06100 Nîmes - Tél. 03 26 16 16 16

### MICROMANIA VILLEURS

Culdesac - 77100 Villiers-en-Brie - Tél. 01 61 40 11 30

### MICROMANIA ALBAIGNE

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA PAYS-ROUGE

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA NANTES

Culdesac - 44100 Nantes - Tél. 02 41 23 23 23

### MICROMANIA COCHONS

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA NIMES

Culdesac - 30000 Nîmes - Tél. 04 67 05 08 21

### MICROMANIA AIX-EN-PROVENCE

Culdesac - 13000 Aix-en-Provence - Tél. 04 91 15 15 15

### MICROMANIA BOURGEOIS

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA LILLE V2

Culdesac - 59100 Saint-Quentin - Tél. 03 69 43 31 31

### MICROMANIA NIMES-ETUILE

Culdesac - 06100 Nîmes - Tél. 03 26 16 16 16

### MICROMANIA STRAS-LEWIS

Culdesac - 67100 Strasbourg - Tél. 03 88 15 15 15

### MICROMANIA COCHONS

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA LYNX LA PAUL-DEBIL

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA LYNX SAINT-PIERRE

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA ANNEXE

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA REXEN SAINT-SEVER

Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA MAYEN

Culdesac - 51000 Reims - Tél. 03 26 16 16 16

### MICROMANIA GOSVANT

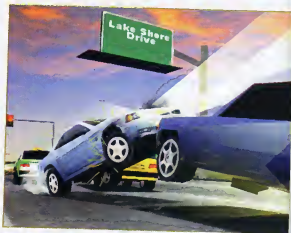
Culdesac - 33000 Bordeaux - Tél. 01 47 15 15 15

### MICROMANIA AIX-EN-PROVENCE

Culdesac - 13000 Aix-en-Provence - Tél. 04 91 15 15 15

# Midtown Madness

La saga Madness continue à s'enrichir avec un des trois produits les plus impressionnants de la présentation du Gamestock cuvée 99. Et pourtant, à la base, il s'agit tout simplement d'une course de voitures. Mais comme pour Motocross l'an dernier, l'engouement a été unanime et immédiat.



**M**a seule vraie déception du Gamestock concerne ce produit. Non pas de par son intérêt, puisqu'il intègre sans problème le trio de tête des stars de la journée. Mais plutôt parce que le mode Multijoueur n'était toujours pas présent dans la version montrée. D'un autre côté, il fallait déjà se battre pour accéder aux postes munis de Midtown Madness, alors j'imagine l'émotion qu'il aurait suscité en réseau ! Cette course de voitures possède en effet de nombreux arguments pour envoler le malheureux piéton qui y jette un coup d'œil distrait. La carrosserie tout d'abord, est superbement lustrée (textures superbes), avec une bonne vitesse de pointe pour l'animation (Direct3D uniquement) et des ronronnements de moteur qui, la plupart du temps, tournent aux vrombissements. Les détracteurs de ce prototype vont immédiatement se jeter sur le fait qu'il n'offre qu'une seule ville, ce qui peut sembler faible par rapport à cer-



tains concurrents, mais après avoir ouvert le capot, ce ne furent que des « oohhh » et des « aahhh ». L'équipe de développement a complètement modélisé en 3D la ville de Chicago et, de par les modes de jeux, cela signifie que vous pourrez parcourir chaque centimètre carré de la ville, soit plus de 65 km de routes, sans compter les allées, stades de base-ball et autres délires du genre. En outre, le jeu possède une architecture ouverte et il est donc facilement envisageable de voir apparaître très vite des extensions avec de nouvelles villes, l'équipe semblant avoir opté, par exemple, pour Paris pour représenter dignement l'Europe !

## Série pas limitée

En fait, cet aspect évolutif du produit sera sans aucun doute un de ses points forts, puisqu'un site lui sera entièrement dédié sur le Net, sur lequel on devrait voir apparaître, peu de temps après sa sortie, de nouveaux véhicules et diverses autres surprises. En fait, on risque fort de retrouver, avec Mid-



town Madness, le même phénomène qu'avec Pod, de Ubi Soft, à savoir un produit jouable « à l'infini ». Pour commencer, vous aurez tout de même droit à une dizaine de véhicules, de la classique Ford Mustang à la nouvelle Coccinelle, en passant par le Car, le pick-up ou le semi-remorque. Chacun possède une conduite franchement différente et si pour les courses de vitesse, le Car est un choix débile, on peut imaginer des scénarios dans lesquels faire le ménage à grands coups de pare-chocs révélera alors les qualités de ce véhicule (Ndlr : Mais que fait Conscience française de France ?). L'autre grosse surprise du jeu vient des courses qui, la plupart du temps, se font en toute liberté dans la ville. Vous devrez, par exemple, passer par un certain nombre de points de contrôle, mais sans ordre précis. Chacun pouvant alors choisir son parcours préféré. Ceci dit, il existera des modes de jeu encore plus originaux, tel que « les gendarmes et les voleurs ». Dans ce mode, les véhicules des voleurs



doivent emporter le butin d'un hold-up à l'autre bout de la ville, tandis que les flics feront tout pour les intercepter et ramener le butin. On imagine déjà les messages frénétiques et les stratégies visant à tendre un piège à tel ou tel croisement ou à élaborer des itinéraires de secours en cas de barrages routiers !

### Graphismes à la folie

La réalisation de Midtown Madness est superbe, avec de nombreux effets (fumée, intempéries, lens flare, etc.), une bonne interaction avec les décors et quelques autres atouts intéressants. Ainsi, vous aurez à prendre en compte les intempéries, ce qui à Chicago peut aussi bien signifier pluie, brouillard ou neige. Pour cette dernière, non seulement elle rendra les routes glissantes, mais elle s'accumulera, transformant la route la moins fréquentée en un défi à la hauteur des pilotes les plus talentueux.

Autre grande originalité de Midtown Madness, la vie qui règne au sein de la ville. Vous aurez ainsi de nombreux autres véhicules qui arpenteront le macadam et il ne sera pas rare de se faire percuter violemment sur le côté en traversant comme un dingue un croisement. Je ne vous parle même pas des piétons (des habitués de Car-maggon sans aucun doute) qui s'enfuiront et feront des sauts spectaculaires pour éviter d'être écrabouillés. En fait, il sera impossible d'écraser le moindre orteil, ce qui devrait permettre à cette course de toucher un très large public dès cet été. (Ndlr : c'est Conscience française de France qui va être contente). ■

# Digital Anvil

Nous vous avons déjà présenté en long et en large, il y a quelques mois, les produits Digital Anvil, mais les versions présentées au Gamestock étaient beaucoup plus avancées. Qui plus est, nous avons surtout pu découvrir en avant-première la nouvelle bombe de Chris Roberts : Freelancer.

**N**ous avons enfin pu y jouer ! Que cela soit Loose Cannon, Starlancer ou Conquest, nous avons pu mettre nos petits doigts boudinés sur les claviers, manettes et souris, pour laisser un souvenir impérissable aux développeurs de Digital Anvil ! Le tour de chauffe a commencé avec Conquest : Frontier Wars, un des deux projets dont s'occupe Erin Roberts. Pour ceux qui auraient mal suivi notre dossier du mois de janvier, sachez qu'il s'agit tou-



Conquest: Frontier Wars

jours d'un jeu de stratégie en temps réel, qui se démarque de la concurrence par bien des aspects. Tout d'abord, sans atteindre la liberté offerte dans Homeworld, Conquest utilise la 3D de façon intelligente, pour zoomer et faire tourner l'écran de jeu, permettant ainsi de mieux gérer les combats. Pour ces manipulations, l'utilisation de la molette de la souris est quelque peu déroutante, mais après quelques minutes de jeu, on s'y habitue très bien. Et lorsque l'on voit Erin l'utiliser, on se dit que cela doit très vite devenir naturel. Bref, même s'il existe toujours divers raccourcis au clavier, l'utilisation des deux boutons de la souris et de la molette, doublée d'un système classique de boutons en bas de l'écran, donnent une interface très puissante.

## Star Wars made in Austin

Le jeu vous propose de diriger en solitaire une des deux races majeures, les humains ou les Mantis, dans une conquête spatiale qui va petit à petit dégénérer en un conflit général. Le tout accompagné, bien évidemment, d'un scénario et de scènes cinéma-



Conquest: Frontier Wars

tiques. Chaque secteur de la galaxie convoitée possède diverses planètes autour desquelles vous pourrez construire des bâtiments (usine de construction de vaisseaux, laboratoires de recherche, etc.). L'espace possède aussi des astéroïdes, avec une ressource minérale à extraire pour pouvoir construire de nouvelles unités, mais il sera même possible, après un combat, de piller les débris flottant dans l'espace pour les transformer en matière première. De plus, il existera des « portes sidérales », à travers lesquelles vous pourrez sauter d'un secteur galactique à l'autre, ce qui offre rapidement de nouvelles dimensions tactiques à cette guerre. Pour vous décharger de la gestion des diverses flottilles que vous construirez, vous pourrez aussi laisser des amiraux les gérer à votre place, ces derniers gagnant en compétence au fur et à mesure des batailles. Enfin, en Multi-joueur (jusqu'à huit), il sera possible de découvrir deux races supplémentaires, la zone de jeu Internet Microselt (MSN Gaming Zone) prévoyant d'établir des systèmes de classements, des tournois, etc.

### Wing Commander..., le flash-back

Le deuxième produit Digital Anvil qui a immédiatement attiré l'attention des journalistes fut Starlancer, dans la digne lignée des Wing Commander, notamment de par son histoire. Dans un futur éloigné, la guerre fait rage dans le système solaire pour le contrôle des diverses planètes et ressources,



Conquête: Frontier Wars



Starlancer

entre les Chinois, les Russes, les Américains et les Anglais. Hé les gars, je sais pas si vous êtes au courant, mais nous autres, ici, au pays des mangeurs de grenouilles, on a une espèce de truc qui s'appelle Ariane et qui marche plutôt bien. Bon, après cet écart issu de mon chauvinisme exagéré, il faut reconnaître que le jeu possède tout ce dont on pouvait attendre de la société Roberts & Cie. Le scénario du jeu semble plutôt bien ficelé, avec de nombreuses scènes cinématiques pour lesquelles Digital Anvil peut compter sur la trentaine d'infographistes qui ont fini les effets spéciaux du film Wing Commander. Vous appartenez à une escadrille de deuxième catégorie, la 45<sup>e</sup>, lancée en première ligne, suite à un sérieux revers de votre flotte. Cela vous donne une occasion inespérée pour gravir rapidement les échelons. En fait, le but de Erin Roberts et de son équipe est de rendre un peu l'ambiance des films sur la Seconde Guerre mondiale. Pour cela, ils ont élaboré un moteur 3D plus que performant, qui leur permet quelques prouesses techniques. Ainsi, il ne sera pas rare de voir et de survoler des vaisseaux gigantesques, dotés de nombreuses parties mobiles, sans parler des tourelles de défense et des nuées d'autres petits vaisseaux qui rendent les scènes de combat plus que crédibles. Parmi les 80 vaisseaux que vous croiserez, vous serez éventuellement amené à en piloter une douzaine, que



Starlancer

► vous pourrez équiper selon la mission qui vous sera affectée. Mais attention, car ces missions évolueront dynamiquement selon vos prouesses au cours d'une même sortie.

### Au nom de la loi

Loose Cannon est le titre le moins avancé du *triumvirat* texan. Mais c'est peut-être le plus original du lot, avec à sa tête Tony Zurovec, le créateur des deux excellents *Crusader* chez Origin System. Dans un univers à la Mad Max, vous incarnez un chasseur de primes, qui à bord de sa voiture devra remplir diverses missions dans neuf villes américaines et leurs environs. S'il existera une vingtaine de missions principales qui suivent la trame de l'histoire, le joueur découvrira surtout des dizaines de missions annexes, certaines étant générées de façon aléatoire (escorte, sauvetage, assassinats, piratage, etc.). Le moteur 3D de Loose Cannon est assez loin d'être finalisé, mais il gère déjà parfaitement l'écoulement du temps en effectuant des changements dans la palette de couleurs. Même les missions seront complètement différentes selon l'heure à laquelle vous vous y attaquerez ! Le plus intéressant vient de la liberté accordée au joueur. En effet, vous pourrez à tout moment descendre de votre véhicule pour continuer une mission à pied, avec un armement tout de même conséquent. On imagine donc très bien une poursuite dans la ville se finissant par l'exploration d'un vieil entrepôt désaffecté pour trouver la planque du fuyard. De la même façon, vous pourrez piquer les véhicules de certains ennemis, utiliser un fusil à lunette pour éliminer des



Loose Cannon



Loose Cannon

gardes, réparer et modifier votre véhicule, intercepter les messages radio de la police locale pour vous trouver de nouvelles missions, etc.

### 2001, l'odyssée de Chris

La plus grosse surprise du Gamestock nous fut assénée à la fin de la première journée. Dans une boîte de nuit, Chris Roberts nous a enfin dévoilé son prochain jeu, prévu pour l'an 2000, un mélange de jeu d'aventure et de *Privateer*, le tout pouvant se jouer aussi bien en Solo qu'en mode Multijoueur. Freelancer reprend en fait l'univers de *Starlancer* de nombreux siècles plus tard.

Son style graphique nous a immédiatement rappelé des produits comme *Rise of The Dragon* et *Heart of China* (Dynamix), avec des tons jaunâtres, des effets de flous..., et une ambiance qui vous prend aux tripes. Chaque joueur commencera comme pilote, devant mener à bien diverses missions dans un univers en perpétuelle évolution. Sur chaque planète, il pourra accéder à divers lieux de la ville principale, comme le bar, pour obtenir informations et missions, ou les magasins pour acheter et revendre diverses marchandises ; le trafic commercial de tous les joueurs influant sur l'économie de toute la galaxie. Bref, on retrouve vraiment pas mal d'idées de *Privateer*, mais avec, en plus, toute une histoire, une foultitude de détails et d'animations, de nombreux dialogues et une réalisation qui classe immédiatement Freelancer dans les gros titres... ■



Loose Cannon



3 DFX

3 DLABS

ATI

INTEL

NVIDIA

S3

TSENG LABS

POUR CHOISIR UNE  
CARTE GRAPHIQUE  
AUCUN ARTIFICE  
SIMPLEMENT  
DES COMPÉTENCES  
DES GARANTIES  
ET DES PRIX

DISPONIBLE CHEZ LES MEILLEURS REVENDEURS



32 RUE VITRUVÉ 75020 PARIS TÉL : 01.43.73.13.63 FAX : 01.43.73.13.04

WWW.SUNSET-GRAPHIC.COM



Garantie 5 ans sur les cartes graphiques achetées chez nos revendeurs agréés.

# Microsoft sur tous les fronts

Si Microsoft possède une gamme destinée aux acharnés, c'est surtout un éditeur qui ne perd pas le nord, cherchant à atteindre tous les joueurs potentiels du marché. Que cela soit les internautes, les familles, les sportifs..., Microsoft Games ne va pas les laisser échapper à la World Company.

**M**icrosoft Games ratisse en effet très large, avec divers autres titres qui nous ont un peu moins emballés, que cela soit par leur genre ou par leur manque d'originalité. Ainsi, l'ex-Inertia s'est transformé en Full Auto, un shoot en 3D qui fait quelque peu penser à un Car Wars futuriste. Les 17 missions proposées consistent la plupart du temps en des courses effrénées durant lesquelles tous les mauvais coups sont de rigueur. Il y aura aussi quelques missions dans lesquelles vous devrez assassiner ou



détruire une cible, mais vous l'avez compris, Full Auto est avant tout un jeu d'action, frénétique, explosif, avec des nuées d'ennemis à dégommer, doté d'un moteur 3D qui semble tenir la route, même si pour l'instant les décors manquent un peu de punch. Pour le reste, vous pourrez équiper votre véhicule avec diverses armes ou options et jouer en Multijoueur... Rien de bien original dans tout cela !

## La Gamme Sport

Et puis, comme si nous manquions de jeux de sport, Microsoft se lance aussi dans la bataille. Il faut reconnaître que sur PC, E.A. Sports domine largement le marché, avec cependant Gremlin, Acclaim, Ubi Soft, Codemasters..., comme challengers. Pour bien se positionner, Microsoft lancera une gamme à moins de 200 F, ce qui est déjà une excellente démarche pour accrocher





les « sportifs » sur micro. Bon, je passerai rapidement sur le base-ball (Baseball 2000) et le football américain (Microsoft Football). Ils possèdent tous deux un moteur 3D correct, mais ils risquent fort de ne pas être distribués en France et très franchement, j'avoue que cela ne m'empêchera pas de dormir. Le basket (NBA Drive 2000) semble, lui, un peu plus sympathique, regroupant les 29 équipes de la NBA, toutes les options stratégiques imaginables..., mais là encore, on ne voit pas trop d'innovations par rapport à la concurrence. Reste enfin le Microsoft World Championship Soccer 2000, un titre à rallonge développé par Rage Software (Striker) en Angleterre. Le jeu est annoncé pour la fin de l'année et la version présentée ne possédait donc pas encore une jouabilité



parfaite. En outre, dans la plupart des simulations de football, il va être de plus en plus difficile d'innover, surtout que l'année passée a été riche en surprises et en softs.

Du côté du sport cérébral enfin, Microsoft a fait appel à Alexey Pajitnov, Mr Tetris en personne, pour créer Pandora's Box, un produit regroupant dix jeux de puzzle, déclinables en 350 variations. Ces puzzles font évidemment appel aux capacités d'observation des joueurs, avec des défis logiques, et graphiquement superbes. Mais bon, ce ne sont que des puzzles et le petit père du peuple Tetris semble avoir du mal à rééditer son exploit d'il y a quinze ans !

### Zone de jeu Internet

Si tous les jeux Microsoft possèdent divers modes Multijoueur, le service Internet de Microsoft Games, la MSN Gaming Zone (<http://zone.msn.com>) est sans aucun doute le plus fréquenté actuellement de par le monde. Bon d'accord, le site est en anglais, mais il compte plus de quatre millions d'abonnés (c'est gratuit pour les jeux de base !), plus de 200 000 utilisateurs quotidiennement et des pointes pouvant atteindre les 30 000 connectés en simultané. En tout, ce sont près de 80 produits qui sont proposés, des jeux de cartes ou de réflexion, en passant par des classiques tels que Quake II, Age of Empires, Jedi Knight, Heroes of Might & Magic III... Depuis peu enfin, divers jeu uniquement Internet sont présents sur la Zone de Microsoft, avec, par exemple, Fighter Ace ou UltraCorps, et attention aux prochains produits en développement ! Parmi ces derniers, Asheron's Call est un des jeux de rôle on-line que tout le monde attend, même s'il a pris beaucoup de retard. En effet, alors que Ever-





► quest est en bêta-test depuis de nombreux mois, Asheron's Call n'est, lui, annoncé que pour l'automne 99... ou, mieux. Cependant, le produit semble avoir plutôt bien profité de son retard, avec le désir évident de l'équipe de Turbine d'offrir aux joueurs une expérience « sociale ». Il existera en effet tout un système de castes et d'allégeances, les nouveaux venus ayant donc intérêt à intégrer des factions déjà existantes. Pour le reste, le produit offre le classique système de classes de personnages, de magie, de caractéristiques et de quêtes qui évolueront continuellement sous l'impulsion des milliers de joueurs et des maîtres de jeu.

### Un Mankind réussi ?

Je finirai par le jeu exclusivement on-line du nom de Allegiance (auparavant nommé Oblivion) annoncé pour l'hiver 99. En fait, en passant à côté des postes où le jeu tournait, j'ai tout d'abord cru qu'il s'agissait là d'un nouveau jeu à la Wing Commander, en mille fois plus beau. Les graphismes de Mankind ou Homeworld me semblèrent bien fade et ce fut donc un deuxième coup de massue que d'apprendre qu'il s'agissait d'un jeu « en ligne ». Pour l'instant, chaque serveur pourra supporter jusqu'à 350 joueurs en même temps, pour ce qui reste tout de même un jeu de combat spatial. Vous pourrez, au choix, prendre le contrôle de nombreux vaisseaux (une trentaine pour le moment), être tout simplement aux commandes d'une tourelle de tir d'un vaisseau mère ou carrément prendre le com-

mandement d'une flotte. Vous aurez aussi le choix entre des duels acharnés ou vous lancer dans des campagnes. Vous pourrez alors voter et partager le développement de telle ou telle technologie, décider des stratégies à adopter pour les grandes batailles, faire des alliances avec d'autres races ou d'autres escadrons... Pour l'instant, ce sont surtout les graphismes 16 bits qui nous ont bluffés, avec des vaisseaux magnifiques, composés de plusieurs parties mobiles et recouverts de textures somptueuses, qui assurent à Allegiance un bon point de départ. D'autre part, Microsoft n'étant pas Cryo, le produit sortira uniquement quand il sera fini à 110 % ! ■



### Les oubliés

Un certain nombre de produits très attendus n'ont finalement pas été dévoilés (faut en garder sous le coude pour l'E3 !). À commencer par Flight Simulator 2000, que Microsoft annonce comme gigantesque. Il devrait être l'un des premiers produits à exploiter le Pentium III, DirectX 7... Dragon de Eclipse Studios était un autre absent de la présentation, et pourtant nous espérons bien voir ce premier titre exploitant le moteur 3D Genesis. D'autre part, Motocross Madness 2 est bien sûr en développement, mais c'est surtout le premier projet de Chris Taylor (ex-fondateur de Cavedog et de Total Annihilation) et de sa société Gas Powered, qu'on voulait voir !



**PLUS JAMAIS COINCÉS NE RESTEREZ!**

(SURTOUT QUE NOUS METTONS DE NOUVEAUX TIPS ET SOLUTIONS TOUS LES MARDI ET VENDREDI SOIR)

Solution CD 2  
Solution CD 3

## Exclusivement TIPS (4)

# FAX DU COURRIER

accès à une copie de courrier au fax, les études et solutions consultatives et ainsi le 3617 TRS! Nos journalistes et administrateurs créent même les plans exclusifs de vos jeux préférés (jeux, les et contre). Les journaux, les et les ont été ainsi prêts le jour même. Les fax sont bien sûr envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TRS!



1. *Explain the following:*  
 a. *Explain the following:*  
 b. *Explain the following:*  
 c. *Explain the following:*  
 d. *Explain the following:*  
 e. *Explain the following:*  
 f. *Explain the following:*  
 g. *Explain the following:*  
 h. *Explain the following:*  
 i. *Explain the following:*  
 j. *Explain the following:*  
 k. *Explain the following:*  
 l. *Explain the following:*  
 m. *Explain the following:*  
 n. *Explain the following:*  
 o. *Explain the following:*  
 p. *Explain the following:*  
 q. *Explain the following:*  
 r. *Explain the following:*  
 s. *Explain the following:*  
 t. *Explain the following:*  
 u. *Explain the following:*  
 v. *Explain the following:*  
 w. *Explain the following:*  
 x. *Explain the following:*  
 y. *Explain the following:*  
 z. *Explain the following:*

- **Chlorophyll**
  - **Chlorophyll *a***
    - **Primary** photosynthetic pigment
    - **absorbs** blue-violet and red light
    - **transfers** energy to other pigments
    - **transfers** energy to **photosystem**

1

La pantofole

1. *Chlorophyll a* (Chl a) 1.2 mg/g

## Qualitativement TIPS (6)

# LA RAPIDITÉ

Trouvez votre ligne ici ou là : Le minitel, c'est lent. Et les appels à chaud ? Tips : 0 8 est censé pour un accès rapide à l'information. • Les appels à messages sont interrompus : inutile d'attendre la nuit pour taper un chèque. • Les articles tips : attention, ne se retrouvent dans un langage concis et clair. • Les appels à messages internes : tips et résultats au minimum. Les adresses se font alléger. C'est un record et c'est sur 30153617 TIPS : 0 836603264.

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 103-107.  
 2. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 108-112.  
 3. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 113-117.

# ANALYSIS

15 **12** **13** **14** **15** **16** **17** **18** **19** **20** **21** **22** **23** **24** **25** **26** **27** **28** **29** **30** **31** **32** **33** **34** **35** **36** **37** **38** **39** **40** **41** **42** **43** **44** **45** **46** **47** **48** **49** **50** **51** **52** **53** **54** **55** **56** **57** **58** **59** **60** **61** **62** **63** **64** **65** **66** **67** **68** **69** **70** **71** **72** **73** **74** **75** **76** **77** **78** **79** **80** **81** **82** **83** **84** **85** **86** **87** **88** **89** **90** **91** **92** **93** **94** **95** **96** **97** **98** **99** **100** **101** **102** **103** **104** **105** **106** **107** **108** **109** **110** **111** **112** **113** **114** **115** **116** **117** **118** **119** **120** **121** **122** **123** **124** **125** **126** **127** **128** **129** **130** **131** **132** **133** **134** **135** **136** **137** **138** **139** **140** **141** **142** **143** **144** **145** **146** **147** **148** **149** **150** **151** **152** **153** **154** **155** **156** **157** **158** **159** **160** **161** **162** **163** **164** **165** **166** **167** **168** **169** **170** **171** **172** **173** **174** **175** **176** **177** **178** **179** **180** **181** **182** **183** **184** **185** **186** **187** **188** **189** **190** **191** **192** **193** **194** **195** **196** **197** **198** **199** **200** **201** **202** **203** **204** **205** **206** **207** **208** **209** **210** **211** **212** **213** **214** **215** **216** **217** **218** **219** **220** **221** **222** **223** **224** **225** **226** **227** **228** **229** **230** **231** **232** **233** **234** **235** **236** **237** **238** **239** **240** **241** **242** **243** **244** **245** **246** **247** **248** **249** **250** **251** **252** **253** **254** **255** **256** **257** **258** **259** **260** **261** **262** **263** **264** **265** **266** **267** **268** **269** **270** **271** **272** **273** **274** **275** **276** **277** **278** **279** **280** **281** **282** **283** **284** **285** **286** **287** **288** **289** **290** **291** **292** **293** **294** **295** **296** **297** **298** **299** **300** **301** **302** **303** **304** **305** **306** **307** **308** **309** **310** **311** **312** **313** **314** **315** **316** **317** **318** **319** **320** **321** **322** **323** **324** **325** **326** **327** **328** **329** **330** **331** **332** **333** **334** **335** **336** **337** **338** **339** **340** **341** **342** **343** **344** **345** **346** **347** **348** **349** **350** **351** **352** **353** **354** **355** **356** **357** **358** **359** **360** **361** **362** **363** **364** **365** **366** **367** **368** **369** **370** **371** **372** **373** **374** **375** **376** **377** **378** **379** **380** **381** **382** **383** **384** **385** **386** **387** **388** **389** **390** **391** **392** **393** **394** **395** **396** **397** **398** **399** **400** **401** **402** **403** **404** **405** **406** **407** **408** **409** **410** **411** **412** **413** **414** **415** **416** **417** **418** **419** **420** **421** **422** **423** **424** **425** **426** **427** **428** **429** **430** **431** **432** **433** **434** **435** **436** **437** **438** **439** **440** **441** **442** **443** **444** **445** **446** **447** **448** **449** **450** **451** **452** **453** **454** **455** **456** **457** **458** **459** **460** **461** **462** **463** **464** **465** **466** **467** **468** **469** **470** **471** **472** **473** **474** **475** **4**

## Qualitativement TIPS (5)

# LA HOTLINE

Leur membres de l'équipe de Tins, les grandestins: The Insider et Frère Tins, répondent à vos questions sur les jeux vidéo, les séries et le C. Vous pouvez consulter les milliers de questions et les réponses de l'équipe de Tins sur [www.lesfreres-tins.com](http://www.lesfreres-tins.com), ou par le formulaire ci-dessous. Écrivez-moi à propos de vos questions. Et le mardi de 17h à 20h The Insider est en direct. Venez le chercher à la C. M. Inc. et c'est sur 3015 Th S.

**l'officiel des Tips\* par téléphone.**

**L'officiel des Tips\* par minitel.**

**0836683264**

# 3615 TIPS

Astuces, solutions et plans de 1500 jeux PC/CONSOLES

# Microsoft et l'an 2000

À côté de la filiale jeux, Microsoft reste avant tout *leader* dans le système d'exploitation qui permet de jouer sur PC, et quelle que soit l'issue du procès de Bill Gates, ce fait restera une réalité. Tout le monde attend évidemment la nouvelle mouture de Windows, mais avant cela, ce sera le nouveau DirectX qui ravira jeux et joueurs.

**C**ommençons par les mauvaises nouvelles, puisque Windows 2000 sera dans un premier temps un système professionnel (Windows NT 5 à l'origine) et ne devrait donc pas être décliné en version grand public avant l'an 2000... Imaginez maintenant qu'il suffise de mettre un CD-ROM dans votre PC pour qu'il installe de lui-même les composants nécessaires, supprime ou compacte les fichiers inutiles sur votre disque dur, désinstalle proprement les logiciels, paramètre automatiquement tout en un clin d'œil, ne plante plus, configure automatiquement un périphérique lorsque vous le branchez... Une utopie ? Non, cela s'appellera Game Manager, mais il faudra encore attendre 2000 pour l'avoir. Bref, en attendant, mieux vaut compter uniquement sur l'USB et les nouvelles fonctionnalités de DirectX 7.

## DirectX 7, 8...

La grosse innovation est bien entendu DirectX 7. Là où DirectX 6.1 répondait au plus vite à la croissance exponentielle de la 3D, cette nouvelle version a été réfléchie depuis le début, en intégrant non seulement les cartes 3D, mais aussi les nouveaux DSP, la vidéo, Internet... Pour Direct3D, Microsoft

annonce un gain de 150 %, avec le support du bump mapping, du multi-texturing... DirectX 7 utilisera ainsi au mieux les nouvelles cartes 3D pour décharger le processeur central de tâches inutiles (qui seront prises en charge par le hardware des cartes). Tous les composants de DirectX sont améliorés, mais la grosse nouveauté sera Direct Music, avec tout plein de fonctionnalités intégrées, digne d'un séquenceur et qui devrait permettre de très sérieux progrès dans le domaine. On attend donc avec impatience DirectX 7 (cet été), et les premiers jeux qui l'exploiteront, pour vous en dire plus sur le sujet, mais une chose est déjà sûre : le PC de l'an 2000 (avec DirectX 8 ?) devrait enfin atteindre une simplicité d'utilisation proche des consoles d'aujourd'hui et des grilles-pains. ■

## Game Pad Pro

Cette nouvelle manette Sidewinder USB se différencie surtout par le D-pad digital, qui est maintenant doté d'une réponse proportionnelle à la pression du doigt du joueur. Cela veut

dire que pour accélérer plus ou moins, par exemple, il suffira d'appuyer plus ou moins fort dessus. Cela fonctionne très bien, et ajouté aux six boutons du dessus et aux deux du devant, tous programmables, cela en fait un excellent outil.

Powered, qu'on voulait voir !



UPRISING<sup>2</sup>

# LEAD AND DESTROY



Un Jeu d'Action/Stratégie sur PC CD-Rom

© 2003 Ubisoft. Tous droits réservés. Ubisoft, Lead & Destroy, Cyclone 3DO, et Ubi Soft sont des marques déposées de Ubisoft. Tous les autres noms de marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Cyclone 3DO est une division de Ubisoft Company.

**CYCLONE**  
3DO

3DO™

<http://www.ubisoft.fr>

NOT LINE 100 SHOT  
UP 30 000 000 000  
UBISOFT

2015 Ubi Soft

Ubi Soft



# Cavedog



# Entertainment

## L'après-annihilation totale

Un reportage réalisé par Didier Latil



Le succès de Total Annihilation a transformé Cavedog en une des équipes superstar de Seattle, avec aujourd'hui plus de 130 employés qui travaillent sur cinq projets majeurs sur PC. Malgré les intempéries locales, une petite halte dans leurs tout nouveaux locaux nous a permis de découvrir quelques rayons de soleil, précurseurs d'un été très chaud. En tête d'affiche, le digne successeur de Total Annihilation semble être une valeur sûre, pour une gamme très éclectique qui veut se démarquer de la concurrence.

# Total Annihilation Kingdoms

Contrairement à Blizzard, qui est passé du médiéval-fantastique (Warcraft I et II) à la science-fiction (Starcraft), Cavedog a adopté la démarche inverse, avec le développement de Kingdoms, qui garde cependant la dénomination Total Annihilation.

L'équipe était bien consciente, avec Total Annihilation, de posséder un moteur en or. Peu de changements majeurs ont donc été faits au final, que cela soit sur l'interface ou la réalisation. Il s'agit toujours d'un jeu de stratégie en temps réel, vu du dessus avec un léger angle, gérant toujours à la perfection la 3D des décors pour le déplacement, le champ de vision et les tirs des unités. Bon d'accord, le moteur supporte désormais les graphismes 16 bits ainsi que les cartes accélératrices via Direct3D pour les effets visuels. Ce qui se voit immédiatement dans la qualité graphique du jeu. Mais, la principale différence vient cette fois du jeu en soloitaire, beaucoup plus travaillé que dans Total Annihilation. Cette fois, le joueur va évoluer

## Les royaumes retrouvés



sur la planète Darien et vivre des aventures dignes d'un grand roman d'heroic fantasy. Pour décrire les divers événements qui se déroulent entre deux missions, les graphistes ont fort judicieusement choisi un style narratif, avec des planches de dessins, des *scrollings*, des fondus et divers effets visuels soutenus par des voix oppressantes. La qualité des graphismes est là aussi une petite merveille, et après Tinef, The Dark Project, il semble bien que ce procédé de transition dans le style BD soit la meilleure solution, comparée aux scènes en images de synthèse, toujours trop propres et brillantes !



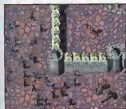
### LE JEU DONT VOUS ÊTES LES HÉROS

Le royaume de Darien possède en fait quatre royaumes, donc quatre types de décors et quatre races différentes. Vous savez que deux et deux font quatre, mais oh ! surprise, cela ne signifiera aucunement quatre campagnes distinctes. Vous pensez alors pouvoir rejouer la même campagne avec chacune des races ? Que nenni ! Clayton Kauzlaric, un des





membres fondateurs de Cavedog (avec Chris Taylor à l'époque), et son équipe ont opté pour une toute autre approche : une campagne unique qui vous permettra de découvrir à tour de rôle chacun des camps. En fait, le scénario se compose d'une cinquantaine de missions, qui s'enchaînent un peu comme autant de chapitres d'un livre, avec parfois un changement majeur dans la trame du roman, ce qui correspond à un changement du point de vue... et donc de race. En tout, ce sont plus de 150 unités différentes auxquelles vous aurez accès, des troupes classiques tels que les soldats, les archers, les morts vivants et les cavaliers, en passant par des bateaux, des monstres marins (Kro-



ken...), des créatures volantes (griffons, dragons...), des engins de guerre (canon, catapulte...), etc. Comme le reconnaît Clayton, il a été beaucoup plus facile de trouver des idées pour Kingdoms que pour Total Annihilation, car tous les développeurs sont des fans d'heroic-fantasy. D'un autre côté, sachant que pour chaque unité vous avez des mouvements plus complexes et plus nombreux que pour les engins de Total Annihilation, cela a demandé beaucoup plus de travail aux graphistes. En outre, pour chaque créature, il existe plusieurs animations d'attaques qui se mêlent. Un soldat équipé d'une épée, par exemple, alternera les coups d'estoc et de tranchant (même si cela n'influe en rien sur l'efficacité des attaques).

Cette grande diversité des unités change aussi énormément l'approche du jeu, avec de nombreuses créatures combattant au corps à corps et ne pouvant pas, par exemple, attaquer une unité volante ou sur l'eau ! Ici, plus encore que dans Total Annihilation, se positionner sur une hauteur aura une importance cruciale pour vos archers, par exemple. ►

## LES RACES DE KINGDOMS

**ANAWON (Terre) :** représente les humains, avec un seul navire de combat qui sert aussi de transport, de nombreux bâtiments, des soldats, des canons... Très orienté vers la technologie et très peu vers la magie.

**TAROS (Feu) :** on y retrouve de nombreux monstres, nécromanciens et donc morts vivants, tels que les Liches qui drainent l'énergie vitale des ennemis ou divers autres démons.

**VERUNA (Eau) :** ce royaume possède une dizaine de types de navires. Sachant que chacun d'entre eux peut transporter des unités (jusqu'à 30 pour les plus gros), je vous laisse imaginer la mobilité des troupes Veruna.

**ZHON (Air) :** très orienté vers la nature et vers tout ce qui est aérien, vous y trouverez donc de nombreuses créatures étranges, de l'orc au griffon, en passant par le dragon, monstrueusement puissant.



Le dernier bébé de Ron Gilbert (Maniac Mansion, Monkey Island, etc.) reste pour l'instant le plus discret des titres de Cavedog mais quelques informations ont cependant filtré. Notamment sur son genre : un mélange de stratégie, d'aventure et de jeu de rôle qui mêlera des troupes aussi variées que des cow-boys, des chevaliers, des clowns maléfiques ou encore des aliens. S'il arrive à insuffler autant d'humour qu'au temps de Monkey Island, nul doute que ce titre risque d'engendrer un nouveau genre en l'an 2 000 !

## GOOD AND EVIL



► (meilleure visibilité, portée des tirs plus grande...), avec toujours un système de brouillard qui cachera uniquement les unités mais non les reliefs.

### DES OPTIONS PAR MILLIERS

Pour simplifier un peu le jeu, Kingdoms ne possède pas de gestion de ressources comme ses homologues. Enfin si, il y a l'énergie mystique (la mana) qui permet de lancer des sorts et d'invoquer/construire les unités, mais celle-ci est automatiquement accumulée. Plus vous aurez d'unités et de bâtiments construits, plus vous gagnerez de la mana, mais il existera aussi des zones privilégiées qui, une fois occupées, accéléreront encore le drainage de mana de la Terre vers votre réserve. C'est beaucoup plus simple à gérer, mais il ne faut pas pour autant négliger cet aspect du jeu, car la magie constitue une



arme essentielle. Vous aurez en effet des prêtres, qui auront à leur disposition jusqu'à trois sortilèges chacun. Cela ira des sorts de soins à ceux de pétrification, en passant par la résurrection des troupes, le contrôle mental, les habituelles boules de feu et autres effets spectaculaires. Il sera même possible à vos prêtres/temples d'essayer d'invoquer leur dieu, qui apparaitra alors éventuellement sous sa forme physique. Il sera très difficile de résister cet exploit, d'autant plus que vous suscitez alors la colère des divinités voisines qui seront alors elles aussi plus faciles à invoquer par vos ennemis. Certaines races auront à leur disposition de nombreux bâtiments, tandis que d'autres n'en auront quasiment pas du tout mais seront beaucoup plus mobiles. En tout cas, toutes auront plusieurs degrés d'expérience (10 niveaux). Vous pourrez donc, soit essayer de créer quelques





unités vétérans très puissantes, en faisant constamment attention à bien les soigner, soit générer des hordes d'unités plus faibles et les envoyer au massacre.

Total Annihilation Kingdoms semble vraiment posséder tout ce qu'il faut pour cartonner. La très grande variété des unités et des situations sera encore renforcée par la présence d'un éditeur de scénarios, qui devrait très rapidement voir fleurir sur le Net des créations originales (la taille d'un scénario fera moins de 300 Ko !), sans oublier l'apparition de nouvelles unités. Le jeu supportera bien sûr le serveur Boneyard de Cavedog, qui reprend globalement les principes de Battle.Net, avec quelques innovations maison. Vous aurez en outre la surprise de voir débarquer des unités neutres, que cela



soit des monstres ou même des personnages, uniquement là pour donner un peu plus de vie au royaume de Darien. De même, certaines troupes posséderont des pouvoirs spécifiques. Ils permettront aux unités les plus proches de se soigner plus vite ou d'améliorer leur moral, et donc leur capacité à combattre..., ou le contraire pour certains ennemis. Parmi les autres innovations intéressantes, notez la présence d'un radar doté de divers outils pour tout diriger en quelques clics ! Devant la richesse de l'univers de Kingdoms, il semble plus que probable que d'autres produits pourraient très vite voir le jour. En tout cas, pour commencer, aiguissez vos armes et vos incisives, car ça va saigner au mois de juin ! ■



# Amen

L'éveil, version 2032

# The Awakening

Le thème de la fin du monde va être une litanie qu'il va falloir supporter pendant de nombreux mois, mais Cavedog profite du sujet de façon originale, pour le développement d'un autre projet, moitié action, moitié aventure. Vous y incarnerez le nec plus ultra de l'agent spécial britannique du troisième millénaire.

**A**men : The Awakening (le réveil) fait référence au Noël 2032, alors que la population mondiale se prépare à fêter dignement l'événement. Soudain, sur tout le globe, plus d'un tiers de la population est pris d'une folie meurtrière, causant la mort de centaines de millions de personnes en quelques heures. Massacres, avions qui s'écrasent, explosions et incendies en série... Assez rapidement cependant, une zone de sécurité est établie par l'Organisation euro-



pénne de résistance, regroupant les gens encore sains d'esprit, mais l'Amérique du Nord est dans le chaos total et vous faites donc partie du groupe d'intervention envoyé là-bas pour « enquêter ». Le joueur incarnera Bishop Six, un membre des commandos anglais (S.A.S.), qui ne demande qu'à venger sa famille, massacrée par les « enchainés ». Maladie, mutation soudaine ou punition divine ? Pour le découvrir et sauver ce qui peut encore l'être, vous devrez traverser 17 actes, à travers le monde entier, dans des endroits aussi variés qu'un porte-avions, le dédale souterrain d'un métro, une base militaire ou un aéroport... Pour ce dernier,







Ne voulant rien faire comme les autres, Cavedog s'est lancé sur un projet complètement fou, un jeu de rôle et d'aventure à épisodes, entièrement en 3D subjective ! Reprenant un peu l'idée d'un X-Files ou plutôt d'un Twin Peaks, Elysium sera constitué, au lancement,

de quatre épisodes. Le monde de Elysium est celui de nos rêves, un univers parallèle multiple. La théorie en vogue chez Cavedog serait que tous les grands hommes de l'humanité (savants, artistes, écrivains, etc.) auraient réussi à se rendre dans ces mondes par divers moyens : méditation, drogues, portes dimensionnelles, science... Correspondant à des mondes oniriques, l'univers de Elysium sera donc une surprise permanente pour les joueurs, avec de nombreux clins d'œil et quelques délires prometteurs. Ainsi vous pourrez, par exemple, être amené à étudier les rêves d'un chien, ou revivre les psychoses engendrées par la guerre du Vietnam chez un vétérinaire... À l'origine du projet, on retrouve John Cutter, concepteur du premier Betrayal at Krondor (chez Dynamix en 96). Il reprend donc l'idée d'un jeu se déroulant comme une succession de chapitres, avec a priori neuf personnages principaux qui évolueront au cours des épisodes comme le font les stars des sitcoms. Certains épisodes seront plus orientés aventure, d'autres plus action, avec une durée oscillant entre 5 et 20 heures de jeu par épisode. Une chose est sûre en tout cas, les nostalgiques de Weirddreams, passionnés de 3D, vont se régaler.



un membre de l'équipe, originaire de la ville, a donc pris des dizaines de photos de l'aéroport de Pittsburgh pour rendre l'endroit le plus réaliste possible. Le même soin a été accordé à chaque endroit. Mais ce sera surtout par l'aventure elle-même que le joueur comprendra en quoi Amen est différent.

#### AVENTURE INTERACTIVE

Plutôt que d'utiliser un moteur déjà existant, l'équipe s'est attachée à développer son propre outil (exclusivement Direct3D), avec un grand soin apporté à la gestion très détaillée de l'inventaire et une grande interaction avec les décors. Le but de l'équipe est de créer des environnements non seulement superbes, mais aussi et surtout crédibles, rasant parfaitement aux actes du joueur.



Un coup de feu dans une zone sensible et l'alarme se déclenche. La destruction d'un élément important d'une machinerie et l'équipe de maintenance apparaît quelque temps après pour réparer... Sur le papier, tout ceci semble prometteur mais arriveront-ils à tout intégrer ? Plus qu'un simple jeu d'action, Amen sera une véritable aventure, avec une interface très complète qui place résolument le produit dans la catégorie des Deus Ex (Ion Storm) et System Shock 2 (Looking Glass), à la limite du jeu de rôle en 3D. De nombreuses situations pourront être abordées de plusieurs façons, la force brute n'étant pas toujours le meilleur moyen de passer un obstacle. Prévu pour la fin de l'année, il s'agira sans doute d'un produit phare du stand GT du prochain E3... ■

**ELYSIUM**

# The Boneyard

Comme tout le monde, surtout devant le succès en Multijoueur de Total Annihilation, il semblait bizarre que Cavedog ne possède pas son propre serveur Internet gratuit dédié à ses produits. Le Boneyard va donc dès ce printemps combler cette lacune, avec un projet très ambitieux, qui ravira dans un premier temps les acharnés de Total Annihilation.

## Cavedog on-line



**L**e but avoué de Cavedog était, dans un premier temps, de faire à peu près la même chose que Blizzard avec son Battle Net. Mais en fin de compte, The Boneyard se veut beaucoup plus vaste. Encore en phase de test, ce serveur supporte pour l'instant la superstar maison, Total Annihilation, mais dès sa sortie en magasin, Total Annihilation Kingdoms aura lui aussi le code qui l'intégrera parfaitement sur Boneyard. En fait, tous les prochains titres Multijoueur de Cavedog sont développés dans l'optique d'utiliser au mieux le serveur local, mais ce n'est pas tout. En effet, Boneyard devrait devenir le serveur de jeu on-line de GT Interactive, un peu comme Won pour Cendant ou The Gaming Zone pour Microsoft. Vous y retrouverez



donc les informations sur chaque jeu, des forums, des concours...

Pour l'instant, c'est Total Annihilation qui est implémenté sur le Boneyard, avec une guerre intergalactique qui oppose les maisons Core et Arm. Non seulement vous pourrez intégrer cette guerre par des combats en Multijoueur, mais vous pourrez aussi suivre le déroulement de cet affrontement partout dans la galaxie, avec des flashes d'information et divers événements qui seront mis en place par des maîtres de jeu (Q-Sops). Bref, le *background* qui manquait si cruellement à Total Annihilation est ici un élément primordial !

donc la conquête de planètes, voire de secteurs entiers. Un système de classement sera bien sûr mis en place, ainsi que diverses options pour affiner ses choix de partenaires de jeu. Le programme Boneyard sera disponible sur tous les prochains jeux GT, mais il sera aussi gratuitement téléchargeable sur le Net, avec un lancement durant le printemps. Plusieurs serveurs américains seront mis en place, mais devant l'importance de la communauté Total Annihilation européenne, des projets d'installation en Angleterre sont à l'étude. ■

### COMMENT ÇA MARCHE ?

La galaxie est en fait composée de secteurs, appartenant soit aux Core soit aux Arm, ou restant à conquérir, avec autant de planètes sur lesquelles se dérouleront les affrontements. Lorsque vous choisirez un jeu en Multijoueur, selon votre camp, vous participerez activement à la guerre galactique dans un secteur donné, avec tous les jours un bilan sur les victoires des deux camps, signifiant



**CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX DANCE ET HOUSE !**

# NUITS BLANCHES GARANTIES...

# Dance 2 eJay



Avec plus de 1000 échantillons musicaux réalisés par des professionnels, Dance eJay 2 met à la portée de tous la création de morceaux incroyables dignes des meilleures productions musicales du moment.

Transformez votre P.C. en un véritable Home studio. Dance eJay 2 vous propose 16 pistes hi-fi stéréo, une boîte à rythme, et plein de nouvelles fonctions incroyables.

**249 F\***

**Ecran Principal**



Double cliquez sur un échantillon pour l'écouter, placez le sur l'une des 16 pistes, répétez à nouveau l'opération avec de nouveaux samples, et construisez pas à pas un véritable morceau de musique. C'est simple et intuitif, très vite vous obtiendrez un résultat stupéfiant.



## Le Groove Generator

Une boîte à rythme géniale ! Avec 500 sons de batterie préenregistrés, le Groove Generator vous permet de réaliser vos propres séquences rythmiques en live ou en mode pas à pas et donner ainsi à vos morceaux un beat 100 % original !

## La Table de Mixage



Réglez le volume de chaque piste et les sorties audio en temps réel.



## L'Effect Studio

Avec l'Effect Studio, transformez n'importe quel son ou encore votre voix pour lui donner de nombreux effets ou changer sa tonalité.

Variiez en temps réel le tempo de vos samples.

## Le Time Stretching



**PXD**  
ILLUSION

Plus d'infos, démos, banque de samples, concours, forum sur  
<http://www.ejay.net>

**FOCUS**  
MULTIMEDIA

© 1999 Macsoft Inc. 1999. Tous droits réservés © Focus Marketing, 1999. Tous droits réservés. Dance eJay 2, le logo eJay et PXD sont des marques déposées par Focus Multimedia Inc. Les autres noms de sociétés sont des appellations commerciales de leur propriétaire respectif.  
Focus Marketing : 1183, avenue du Général Leclerc, 93 642 La Courneuve Cedex

\* Prix public généralement constaté

## Carnet 2bord

Ça barde à la rédac' : Seb se prend pour une femme, les maquettistes donnent dans le trafic illicite, tandis que les autres tournent fous.



## 24 février 1999

Seb revient de reportage aux États-Unis. Il est tout content : il a enfin rencontré ses idoles, deux rédacteurs de chez *Jeux* qui sont, selon lui, « hyper sympas ». Tout le monde se coïse pour lui offrir des pinguins, histoire de lui faire des souvenirs.

## 26 février 1999

Pour illustrer un reportage, un dollar américain est scanné : Johnny et Régis poussent même la conscience professionnelle à en imprimer plein. En couleur. Sur du papier monnaie.

## 27 février 1999

Seb rencontre John Romero pour la preview de *Duke3D* : le maître digne lui accorde une interview, entre deux rendez-vous chez le coiffeur (voir photos) et une séance d'auto-satisfaction. Seb regrette de ne pas être venu avec l'AK-47 de Luc.

## 28 février 1999

Le gang des faux monnayeurs de Montréal est arrêté. Il est question d'un trafic de billets de 3 dollars. Régis et Johnny sont catégoriques : c'est Olivier qui a tout organisé.

1<sup>er</sup> mars 1999

Cédric et Luc vont à la présentation de *Alien vs Predator*

dans une salle de shoot'n. L'ambiance glauque, les fumigènes et les diars-obscurs font leur office : on retrouve nos enquêteurs égarés sous les PC qu'ils se sont envoyés les uns sur les autres. « J'avais cru voir quelque chose », déclarent-ils.

## 2 mars 1999

Dans un accès de ferveur, Seb harcèle Luc au téléphone en se faisant passer pour une certaine Mehssa. Après avoir finalement obtenu un rendez-vous pour le soir, il demande à Sophie, notre correctrice, de lui prêter une robe. Oui, c'est apparemment.

## 3 mars 1999

Olivier est heureux, il a enfin trouvé le moyen de multiplier les pigistes : il a transformé la salle de capture en laboratoire génétique et produit des clones en série de Rémy, Frédéric, Noël et Annie. La rédaction est horrifiée lorsqu'un hybride hideux de Rémy et de Sébastien est découvert dans le placard à balais.

## 4 mars 1999

Une blonde sexy d'une autre rédaction se bécote avec un tueur du laboratoire à moins de dix mètres de Seb. Après avoir tout d'abord manqué de s'électrocuter en bavant abondamment sur son clavier, il brandit finalement Blâle, ail et crucifix. On échappe au pire de justesse. Surtout qu'il l'avait dans son pantalon.

## 5 mars 1999

Cédric revient d'une fibroscopie. C'est la cata : en plus de cinq ulcères, le docteur diagnostique une créature non identifiée en train de grossir dans son estomac. Décidément, cette présentation de *Alien vs Predator* n'était pas aussi bien que ça, en conclusion.

## 7 mars 1999

Seb déclare brutalement : « J'adore les pédalles ». Après un instant de flottement, Julio prépare les bombes à eau, pendant que Cédric et Luc assaillent les F.A.M.A.S. Euh, les jeux vidéo rendent violents ? Meuh non !

## 8 mars 1999

Les actes de ferveur de Franco arrivent à nos oreilles. Olivier décide de s'immoler par le feu en place publique. Seb charge le fusil à pompe, Julio prépare les bombes à eau, pendant que Cédric et Luc assaillent les F.A.M.A.S. Euh, les jeux vidéo rendent violents ? Meuh non !

## 9 mars 1999

Cédric ne va pas mieux. Après avoir littéralement enfumé la salle de test, insulté tout le monde et vomé trois fois sur les PC de la rédac', il comment l'imparable : « J'ai passé une compile années 80. La journée passe donc au rythme des Forbans, de Gilbert Montagné et de Panameur Particulier. Avant de s'achever dans le sang. Pendant ce temps, l'équipe apporte des oranges à Régis et Johnny, incarcérés à la Santé.

#### TOP ENK D'IDE

N°118	Baldur's Gate	Interplay	★★★★
N°120	Fallout	Interplay	★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★
N°95	Diablo	Blizzard	★★★★

#### TOP SIMULATION

N°121	X-Wing Alliance	LucasArts	★★★★
N°120	Superdome	Electronic Arts	★★★★
N°117	European Air War	Microprose	★★★★
N°116	Monaco Grand Prix	Ubi Soft	★★★★

#### TOP ACTION

N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★
N°117	Sin	Activision	★★★★
N°117	Half-Life	Condant	★★★★
N°114	Urban Assault	Microsoft	★★★★

#### TOP SPORT

N°118	NBA Live 99	E.A. Sports	★★★★
N°117	Fifa 99	E.A. Sports	★★★★
N°116	NHL 99	E.A. Sports	★★★★
N°112	Football Manager 98	Siem	★★★★

#### TOP STRATEGIE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★
N°94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★
N°121	Civilization	Activision	★★★★
N°112	Commandos	Edios	★★★★

#### TOP AVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	★★★★
N°120	Silver	Infogrames	★★★★
N°116	Sentarium	ASC Games	★★★★
N°114	The X-Files	Fox Interactive	★★★★

TOP DU MOIS	LUC	SÉBASTIEN	GEORG	OLIVIER	DIMON	RÉMY	NÉBIC GÉNÉ	PAGE
CIVILIZATION : CALL TO POWER	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	P. 148
X-WING ALLIANCE	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	P. 162
MONDO 2000	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	P. 172
IMPRISONNEMENT II	★★	★★	★★	★★	-	★★	★★	P. 184
TAK BUSTER	★★	★★	★★	★★	★★	-	★★	P. 208
STARSHIP PARADISE AU SPACE CIRCUS	★★	★★★★	★★	-	★★	-	★★	P. 192
JACK NICKLAUS' GOLDEN BEAR TROPHY	★★	★★★★	★★	-	-	★★★★	★★	P. 188
ZAMERZON	★★	★★	★★	★★	-	★★★★	★★	P. 188
LE GARDIEN DES TÉNÉMENTS	★★	★★	★	★	-	★★	★★	P. 204
TORON 2	★★	★★	★★	★★	-	★★	★★	P. 196
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	-	★	★★	-	-	-	★★	P. 206
GRUNTZ	★★	★	★	-	★★	-	★★	P. 208

Bonhe. Part

★ PFI

★★ Sof

★★★ Moais

★★★★ Ours

★★★★ Yeh

★★★★ 3th Level III

## FARCES & Attrapes

### OLIVIER

Après deux semaines de vacances aux États-Unis où il était parti rencontrer ses amis de Everquest pour de vrai, Olivier est rentré remontré à bloc. Si son bureau, il a immédiatement organisé une réunion Everquest avec les joueurs alentours durant laquelle il a creusé la transformation de la rédaction en donjon : fosses à pieux, herbes, dalles piégées, chaises trappes, portes doubles... le problème, c'est que c'est pas discret.

### DIMON

Dimon n'en a pas l'air comme ça, mais c'est un amateur. Et comme il était en reportage tout le mois dernier aux États-Unis, il en a profité pour peaufiner ses toutes dernières farces dans l'aviation, au retour. C'est peut-être pour cette raison qu'on l'a repêché dans l'Atlantique il y a une semaine, accroché à une bouée. On murmure que depuis qu'il est revenu sur la terre ferme, il ne fait plus de blagues et joue à Baldur's Gate.

### SÉBASTIEN

Sébastien est un gars plein de ressources. Toujours obsédé par sa boîte à pain (voir le mois dernier), il a profité du 1<sup>er</sup> avril pour prouver à tout le monde qu'il s'agissait d'une invention révolutionnaire. Il en a donc livré une à tout le monde avant de se cacher dedans. Quelle ne fut pas notre surprise de trouver devant notre porte une grosse boîte en bois avec un Seb et une baguette cachés dedans ! Il a été renvoyé manu militari sur Half-Life.

### LUC

Contrairement à Johnny, Luc aime les chats. Ils les aime tellement d'ailleurs qu'il a cru de bon ton d'apporter tous les siens (34) à la rédaction et de les cacher un peu partout. Julio en a donc trouvé dans ses tiroirs, Régis dans son Mac, Sophie dans son sac à main et Cédric à côté de sa bouteille de Pastis. Mais loin de sa libère, un chat c'est largement moins mignon. Luc a donc été enfilé dans la salle de test avec tous ses amis et... Baldur's Gate.

### RÉMY

Rémy est un savant personnage. En plus d'être polyglotte et amateur de réflexion, il est aussi très farceur. Ainsi, il a trouvé très amusant de remplacer tous les mots de passe de boot des PC de Gen4 par des énigmes littéraires. Seb a ainsi dû faire des recherches en bibliothèque pour démarrer son ordinateur, quant à Luc, il a été contraint de compter les mailloins de la chaîne de sa moto. Pour punition, Rémy a été obligé de jouer à Baldur's Gate.

### CÉDRIC

Avec Cédric, on ne fait jamais dans la finesse. Il s'est donc amusé à pommer les PC et périphériques de ses collègues. Luc s'est donc retrouvé avec une unité centrale pleine de fonds d'écran manga et érotiques (celle de Seb), quant à Olivier, il a cherché en vain Everquest sur le PC de Luc (fourré de trucs sur les chats). Sans parler de Johnny et Régis qui ça a fait planter. Cédric a immédiatement été corrigé sur Half-Life.

Nos rédacteurs n'ont visiblement pas oublié le 1<sup>er</sup> avril. Ils ont effectivement profité du mois dernier pour fourbir les farces les plus éculées.

# AVRIL 99

# GEN4

LE MEILLEUR DES JEUX PC

des jeux disponibles sur PC CD-Rom

## Les affaires **Microsoft**

FLIGHT SIMULATOR  
CLASSIC  
149 F

AGE OF EMPIRES  
GOLD EDITION  
299 F



PRODUITS  
DISPONIBLES  
A PARTIR DU  
14 AVRIL 1999



BON



EXCELLENT



MYTHIQUE

## LA VIE AUCHAN



# LE TOP

Chaque mois le meilleur

## SUPERBIKE



L'avis de Gédé : Pas facile de réaliser les sensations que ressent un motard professionnel aux commandes de sa machine... C'est pourtant là le tour de force réussi par Electronic Arts avec Superbike ! Vous piloterez cinq machines sur une douzaine de circuits pour des heures de bonheur. Un pilotage fluide et réaliste complé-é une gestion des dynamiques respectable tout du jeu un hit, un peu difficile parfois. Mais ceux qui s'intéressent à la moto peuvent essayer les yeux fermés !



Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
Genre : SPORT

## SILVER



L'avis de Gédé : Amateurs d'horreur-fantasy, Silver est le jeu qui il vous faut ! Votre quête bien que d'une banalité apparente - il vous faut délivrer votre bien-aimée des griffes d'un magicien à l'âme plus noire que la nuit - saura vous satisfaire au cours des nombreuses heures de jeu qui s'offrent à vous. Alliant à la fois aventure et action, Silver vous tendra en kaléidoscope.



Éditeur : INFOGRAMMES  
Genre : AVENTURE/ACTION

## X-WING ALLIANCE



L'avis de Gédé : Que les passionnés de la saga de la Guerre des Étoiles se rassurent, X-Wing Alliance leur propose de nouvelles aventures à la hauteur de leurs attentes. Dans près de 50 missions réparties en 9 campagnes, nouvelles s'ajoutent 5 scénarios inédits. Ils auront plus d'une fois l'occasion de prouver leur bravoure sur les champs de bataille de l'espace. Mais attention, le jeu est une simulation et il faudra gérer tous les paramètres du vaisseau pour avoir des chances de survie face à des adversaires redoutables, intelligents et féroces obligés.



Éditeur : UBI SOFT  
Genre : SIMULATION SPATIALE

## WARZONE 2100



L'avis de Gédé : Stratégie temps réel : ces trois mots résument à eux seuls le jeu. Warzone comprend non seulement trois campagnes dans trois âges différents (futur, post-apocalyptique et ruines urbaines), mais aussi 24 missions rapides qui vous permettent de vous « faire la main ». Servi par une animation sans faille et doté d'un mode multijoueur qui permet à huit adversaires de s'affronter en simultané, Warzone est une référence du genre.



Éditeur : EIDOS  
Genre : STRATEGIE/ACTION

## L'AMERZONE



Plongez dans un jeu d'aventure dans la lignée des Myst et Riven, à la découverte du monde plein de mystères et de surprises de l'Amérzone. Entièrement réalisé par le développeur Solad, reconnu dans le milieu de la Bande Dessinée, L'Amérzone est un jeu qui dépayse et qui vous passionnera pendant des heures d'enquête et de recherches. Entièrement en français, voilà peut-être la nouvelle référence du genre !

**COUP DE COEUR  
AUCHAN**

Éditeur : MICROÏDS  
Genre : AVENTURE

★ À VOIR

★★ PAS MAL

★★★ BON

★★★★ TRÈS

**BIENTÔT  
SUR VOS  
ÉCRANS**







Éditeur : Civilization Frontal (CD-ROM), Geste Électronique (CD-ROM)  
Sortie : septembre, 1997, éditeur : 129, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

Version testée : bêta anglaise

Problèmes rencontrés : fréquents retours sous Windows, chargements très lents, mode tutorial planté.

# Civilization Call to Power

## Le maître du monde !

*Après Alpha Centauri, Civilization est de retour, sans Sid Meier mais avec tous nos copains les petits colons ! Guerres à outrance, tours de jeux à suspense, merveilles du monde, les nuits vont redevenir blanches chez les mégalos en chambre !*

**L**orsque Luc m'a tendu le CD de Civilization - Call to Power, je l'ai prévenu. Me confier le test de ce jeu, c'était comme payer un pot à un ancien alcoolique ou emmener un accro de la roulette à Las Vegas. C'est bien simple, Civilization a failli avoir ma peau. Pendant tout un hiver, je n'ai pratiquement pas décollé de mon écran, de 8 heures du matin à 11 heures du soir ou plus. J'y ai laissé ma santé, ma raison, ma jeunesse et même trois ou quatre petites amies ! Je milite d'ailleurs depuis pour que les

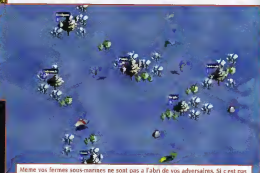
jeux de Sid Meier soient classés au tableau des drogues dures ! Mais peut-être le départ dudit Sid a-t-il vidé Civilization de sa substance, peut-être l'addiction ne va-t-elle pas être totale ? Hein, hein, j'ai une chance de m'en sortir docteur ? Peut-être, mais ça va être dur ! Civilization - Call to Power (et pas Civilization III, trop simple au goût des avocats de compagnies, sans doute...) reprend la trame de base de ses illustres prédécesseurs sans la changer d'un iota. Un petit colon, une carte du monde, des civilisations concurrentes (41 en tout !) et hop ! c'est parti pour refaire ▶



D'accord, la situation est un peu confuse, mais rien de tel qu'une petite bombe à neutrons pour recasclier tout le monde !



Était-il bien nécessaire d'ajouter un puissant guerrier l'ancien dans le jeu ? Je me pose la question



Même vos fermes sous-marines ne sont pas à l'abri de vos adversaires. Si c'est pas malheureux, quand même !

► L'histoire de l'humanité dans son coin. Le monde peut comme avant être une carte de notre Terre (plus jouable qu'auparavant où elle était trop petite) ou d'un monde imaginaire, et vous êtes libre de choisir la taille de la carte et les conditions climatiques.

### OUI QU'IL EST PAS DRÔLE !

Rassurez-vous, vous n'aurez pas à affronter les 40 autres affreux en même temps, même le sadisme des développeurs a ses limites (quoique...). Non, on a simplement un choix plus étendu que jamais, sans doute pour compenser le fait qu'il ne

soit plus possible de créer sa propre civilisation. C'est fort dommage car mon meilleur score à Civilization II fut sous le nom de Zzzaklyekx, chef des martiens. Plus question non plus de renommer les villes à sa guise, ce qui limite un peu le côté exotique, surtout si on a choisi d'incarner les Français. En revanche, on peut choi-

sir le sexe du leader, comme dans la version II (pour les Français, c'est Marie-Antoinette qui s'y colle ! Ignorance crasse de l'histoire de France ou humour vache ?). La première impression est donc quelque peu circonspecte et on commence à se dire qu'un excès de sérieux a atteint les auteurs. Impression renforcée par la découverte, une fois la partie lancée, de la nouvelle interface, l'ancienne ayant dû être abandonnée apparemment pour une ►

Les combats navals sont, sans doute ceux qui ont le plus gagné en dynamisme avec ce nouveau système !

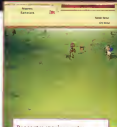
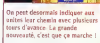
Ce réseau de tsbes joue le même rôle que les voies ferrées dans les versions précédentes, mais en plus, il traverse les océans !



Mon premier combat aérien. J'aurais dû me souvenir de cette histoire de carburant, ça m'aurait évité l'humiliation







► obscure question de droits (on croit rêver...). Directement inspirée de celle de *Age of Empires*, elle tourne délibérément le dos à ce qui existait avant. C'est un drôle de sentiment de se retrouver en terrain connu (c'est le cas de le dire...) avec une présentation quasi semblable mais sans pouvoir « ouvrir » sa ville en double-cliquant dessus !

## INTERFACE COTON

Autre mauvaise surprise, qui va également dans le sens d'un excès de sérieux, les fameux conseillers au look pas possible ont également dis-

part, remplacés par des tableaux très « pro » mais très froids et peu accueillants pour le joueur novice. Mais assez réalé, il est temps d'établir une première cité. Là, grand sourel. Le graphisme a bien profité des derniers progrès. Cinq niveaux de zoom, des détails, des couleurs bien contrastées et des ressources naturelles qui ressemblent à quelque chose. Les petites vignettes élogieuses d'autres ont été remplacées par vrais personnages qui marchent, bougent et même parlent ! Notre petit clown s'est étourdi pareusement à chaque fin de tour et égrené chacun de ses déplacements de « on tire way » très décidés. A chaque fois

qu'il s'arrête sur un emplacement possible, une grille l'astoute qui vous montre de quelle surface votre future cité pourra disposer pour s'étendre. Une fois installé, le colon se transforme en ville de dix mille habitants, la partie proportionnée doit peut compenser. Comme il n'est plus possible de double-cliquer sur une ville, une petite icône au bas de l'écran vous permet de passer en douceur de ville en ville pour y modifier les conditions de vie ou la production. Plus besoin donc de chercher vos villes à l'écran ou de vous souvenir de l'orthographe exacte.

Pour vérifier l'activité de vos travailleurs et les réorganiser, un clic gauche sur la ville fait apparaître ce zozli écran !



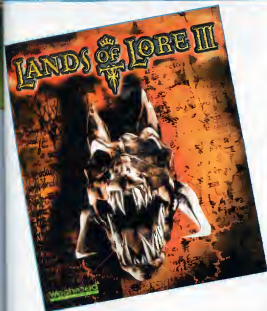
Les Russes n'ont pas hésité à sacrifier une de leurs villes pour contrecarrer mes projets. Alors que je suis gentil comme tout...



# GRAND CONCOURS

Par tirage au sort

Gagner 10 sessions de Paintball d'une  
journée organisée par Powergames  
et  
15 jeux Lands Of Lore III



Le nouveau volet  
de la série épique  
des jeux de rôle  
Lands of Lore



ELECTRONIC ARTS®



**Westwood**  
STUDIOS

Bulletin de participation à renvoyer avant le 31/04/99  
(le cachet de la poste faisant foi) :

Concours LOL3

5-7, rue Raspail

93108 Montreuil cedex

Règlement :

Jeu gratuit sans aucune obligation d'achat

Remboursement des frais d'envoi du règlement et de la participation au tarif lent en vigueur, sur simple demande à l'adresse du jeu.

©1999 Electronic Arts. Electronic Arts, Westwood Studios et Lands of Lore sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts ou de ses filiales détenues à 100 % aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Oui, je souhaite participer au grand tirage au sort

Nom : .....

Prénom : .....

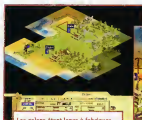
Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....



Pour résister aux marchands d'esclaves, les murailles sont une nécessité absolue, foncez !



Les colons étant lents à fabriquer, envoyez votre première phalange en reconnaissance, les ennemis en profitent rarement.



Mes chevaliers partent à l'assaut de la capitale ennemie. Domage que ces primates n'aient pas fait de routes.

► de leur nom pour les retrouver. En revanche, il y a fort à parier qu'en fin de partie, une fois à la tête de civilisations importantes, passer de l'une à l'autre par ordre chronologique de fondation risque d'être un tout petit peu lassant !

### DES SIÈCLES D'ESCLAVAGE

Selon le même principe, le petit bouton du dessus vous permet de passer d'une unité à l'autre. Et en matière d'unités, on a le choix ! Soucieux sans doute de ne pas subir le reproche d'un manque d'innovation, comme cela avait été le cas lors de la sortie du II, les auteurs en ont rajouté ! Ce sont pas moins de soixante unités différentes qui vont être à votre disposition tout au long du jeu, jeu qui dure désormais jusqu'en l'an 3000, soit un rah de mille ans par rapport à d'habitude ! En plus, ces petits nouveaux ne

sont pas de simples gadgets. Ce sont même souvent les plus économes qui se montrent les plus efficaces. Des exemples ? L'avocat qui peut paralyser totalement la vie de toute une cité pour plusieurs tours. Le télévangéliste, hissé au rang d'arme suprême. Mieux encore, et aussi important que peu politiquement correct, le marchand d'esclaves ! Non, non, ne poussez pas de cris outragés, genre « très peu, pour moi ». Attendez seulement de voir apparaître un petit message sur l'écran annonçant que dix mille citoyens ont disparu, victimes des esclavagistes adverses et vous ver-

rez ! Heureusement, cet affreux honneur à son pendant et aux époques modernes, vous pourrez lancer une gentille abolitionniste chez vos ennemis pour déclencher des révoltes d'esclaves dans leurs cités ! À nouvelles unités, nouvelle interface aussi. Fini les touches directionnelles pour aller aux quatre points cardinaux. Désormais, c'est la souris qui

Les ruines laissées par d'anciennes civilisations offrent encore plus de cadeaux qu'avant, n'hésitez pas !



On peut enfin construire des trucs sur le sol autre que des canaux d'irrigation. Un petit côté Warcraft II ?

Bon, je suis encore un peu primitif, mais je fais des efforts. La preuve, j'apprends l'écriture.







**le minitel qu'il vous faut !**

- **Pas de Chèque**
- **Pas de Carte Bancaire**
- **Pas de Paiement Direct**

# 3617 MAXIK 7

Toutes les **vidéos** et surtout **CÉDÉROMS**

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, Jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 MAXIK7**. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)\*.

#### ET AUSSI :

- ▶ RUBRIQUE HARDWARE
- ▶ RUBRIQUE MAC
- ▶ RUBRIQUE NINTENDO 64



**Nouveau hardware  
CONSOLES PLAYSTATION**

#### PC

X-Files - Shogo  
Need for Speed 3  
Monaco Grand Prix 2  
Grand Prix Legends  
Caesar 3  
Chine, Intrigue dans la cité Impériale  
Grim Fandango  
Anno 1602  
Half-Life  
Vikings - Myth 2  
Tomb Raider 3  
Peugeot Grand touring  
Fallout 2 - Saga  
Ring - Sanitarium  
Moto Racer 2  
Worms Armageddon  
Dark Project  
Gangsters  
Combat Flight Simulator  
Star Wars - Heretic 2  
Police Quest Swat 2  
European Air Wars  
Speed Busters  
The Sletters 3 ...

#### PLAYSTATION

O.D.T. - Mega Man Legends  
Samll Soldiers - Music  
Bust a Groove  
Cool Boarders 3  
Tomb Raider 3  
Odworld, l'Exode d'Abe  
Toca Touring Cars 2  
Apocalypse  
Invasion - Wild Arms  
Crash Bandicoot 3  
C3 racing - Rival Schools  
Breath of Fire 3 ...



Comme avant, le classement des civilisations permet de se situer par rapport aux autres. C'est beau l'émulation.

La Grande Bibliothèque n'est plus à construire, elle a été recyclée comme encyclopédie de jeu.



Mon diplomate vient de déclencher une révolte d'esclaves, c'est le moment d'attaquer !

► fait tout. Sélectionnez votre unité et cliquez sur le carré où vous voulez qu'elle se rende.

### CHANTIER, RALENTIR

Un trait, vert pour la partie faisable en ce tour et jaune pour la suite du chemin, vous indique la direction qu'elle va prendre. Des chiffres vous donnent le nombre de tours nécessaires, qui va dépendre de la nature du terrain à traverser. À chaque tour, le personnage reprendra automatiquement son chemin. Ce système

Configurez le terrain avant de vous lancer, le soft a une fâcheuse tendance à vous larguer sur une île dans le grand nord.



Parmi les réglages indispensables, la durée de temps de travail. Euh... et les congés payés ?

présente deux avantages : plus de mauvaises surprises (genre un chevalier qui n'arrive pas à grimper la montagne et reste au pied pendant deux tours), et un meilleur *pathfinding*. Et oui, vos unités vont enfin prendre automatiquement les routes que vous vous êtes fatigués à tracer ! Ces routes d'ailleurs ne sont plus du tout bêtes de la même façon. Sur le tableau de gestion de votre ville, l'icône « travaux publics » vous permet de choisir entre routes, mines, fermes (qui remplacent la célèbre irrigation), etc., et de les construire directement. Plus besoin donc de mettre sur pied des armées de colons ou d'ingénieurs qui épuisent vos villes pendant des années. En revanche, ces constructions ont un coût, qui varie selon le terrain où

vous voulez les édifier. Il vous faut donc mettre de côté une partie de vos revenus dans un compte spécial que vous utiliserez au fur et à mesure que vos besoins en voirie apparaissent. Même chose pour la science. Vous pouvez faire évoluer la dotation de la recherche scientifique selon les priorités du moment.

### ABOLITION DES IMPÔTS

De fait, c'est un grand changement par rapport à autrefois. L'instrument fiscal a totalement disparu de votre arsenal. Tous les revenus produits par votre civilisation atterrissent directement dans votre escarcelle. C'est à vous ensuite de les redistribuer sous forme de salaire à vos sujets. Même chose pour la production alimentaire, que vous pouvez

L'édifice de bureau est une merveille, bien supérieur à celui de la version précédente.



### LE CONTRAVERS DE GÉORGIE

- ★ même passe chez Activision, même sans Sid Meier aux commandes, Civilization restera toujours Civilization.
- ★ On peut louer les améliorations, notamment au niveau du graphisme ou de la diplomatie, et on peut se réjouir de tous les petits plus (unités, découvertes, etc.) apportées au produit. Il n'empêche que l'interface reste brouillon et que, malgré tout, on aurait aimé bien plus. Certes, ce troisième volet est divertissant et plaira à beaucoup de monde, il n'en reste pas moins une suite de plus.



Personnellement, je n'aurais pas classé Jawsur Paré parmi les merveilles du monde, mais c'est vous qui voyez...

Deux régimes politiques différents. Si avec ça vous n'allez toujours pas voter...

choisir différentes priorités, modifiables à tout moment. Privilégier la production, l'économie, le bonheur de vos citoyens, embaucher des artistes, des savants... Vous contrôlez même la durée du temps de travail d'un simple clic : le rêve d'un ministre de l'emploi !

## À LA QUEUE !

On peut aussi, et ce n'est pas du luxe, se servir d'un système de « file d'attente » pour planifier sa production à l'avance. D'abord un colon, puis des munitions, puis un samouraï... Pas du luxe car l'I.A. ne prend plus aucune initiative à votre place ! Fini la construction automatique d'une plange après la fondation et même

un bon gag, commencer une partie après s'être effrit toutes les techniques. La bombe atomique à l'âge de pierre : pas mal.



Une des nouvelles merveilles, l'intelligence artificielle. Celle du jeu valait-elle un tel monument ?



Utiliser un samouraï romain pour explorer, ça n'est pas top, mais je n'aurais rien d'autre sous la main !

l'assistant qui prenait votre place, quand vous vous occupiez de tâches plus pressantes comme la colonisation ou la conquête. C'est d'autant plus gênant que les ennemis n'ont pas perdu en agressivité, loin s'en faut, et que leur comportement aussi va vous forcer à changer vos petites habitudes. L'I.A. a en effet recours de façon massive aux unités les plus subtiles, comme l'esclavagiste, dès le début du jeu. Les murailles, qui apparaissaient avant comme un luxe tardif, sont désormais une priorité absolue, bien avant le célèbre grenier à blé, qui d'ailleurs n'est plus la panacée pour faire accourir les colons chez vous. Et en plus, elle triche toujours ! On aurait pu croire ce défaut enfin éliminé, eh bien non, il faut croire que les auteurs estiment qu'il fait partie du charme du jeu ! Vos adversaires vous trouvent en quelques tours, comme si la carte leur était entièrement visible, leurs assauts sont plus souvent couronnés de succès que les vôtres... Rien n'a changé de ce côté-là ! En revanche, pour l'in-

## L'OPINION DE LUC

- ★ Fichtre, la suite de Civilization, déjà ça en jette.
- ★ Certes, les fans du premier regretteront sans doute la disparition du bon vieux Sid au générique, mais avec le travail déjà accompli, on pouvait encore faire trois jeux. C'est ce qu'à précisément fait Activision ! Et le pire, c'est que le résultat est loin d'être décevant : une grande profondeur de jeu, des options très travaillées, des possibilités immenses, on en a pour des mois me parlez. Et pour que Rémy en reprenne, il faut que le jeu en vaille la chandelle.



# LES GRANDES INVENTIONS

Call to power essaie de retracer de façon complète l'évolution de l'humanité. Pourtant, en dépit de leurs efforts, les auteurs ont oublié quelques étapes importantes de notre histoire. La rédaction de Gen4 s'est mobilisée pour pallier quelques oublis.

## La femme

Est-elle l'absolu de l'humanité ou l'instrument de sa fin ? Philosophes, théologiens et Cedric discutent sans fin de sa nature réelle. À titre d'expérience scientifique, l'une d'entre elles a survécu rétrospectivement les pages de Gen4, sans que l'on en mesure encore bien les conséquences. Si vous lisez ceci, c'est que l'Apocalypse féministe n'a pas encore eu lieu dans nos locaux. Ce n'est bien sûr que partie remise.



## Le Neandertal

Vole sans issue de l'évolution ou pilier génétique sournois qui ressurgit sans prévenir au sein des meilleures familles ? Toujours est-il que nous commémorerons tous des Neandertal dans notre entourage immédiat (non, je ne donnerai pas de noms !) sans pouvoir réellement savoir d'où ils sortent. Ne perdez pas espoir, des poches de résistance humaine subsistent dans la galaxie !

## Génération 4

De l'avis général, une sorte d'apogée, un peu comme la jacoche ou la Chapelle Sixtine. Aussi fier que nous soyons de participer à l'élaboration mensuelle de cette œuvre merveilleuse du monde, il est quand même un peu triste de penser que nul ne fera jamais mieux. Si vous vous demandiez à quoi ont servi 10000 ans d'histoire humaine, ne vous interrogez plus, vous tenez la réponse entre les mains !



## Le destrier de métal

D'après Luc, l'évolution humaine ne pourra jamais aller plus loin. Il faut bien avouer qu'à voir le soleil et l'effection dont ces machines sont entourées par leurs propriétaires, il doit en y avoir quelque chose de mystique dans ces engins vrombissants. Quoi ? Nous ne l'avons pas encore établi avec clarté, mais les recherches continuent.

## L'épée

Étape essentielle de notre histoire, l'épée représente la première étape d'un parcours qui nous mène droit à la bombe atomique (celle dont Lord Glamo nous promet l'explosion pour la fin de l'année). Pour la première fois, la science et l'art unissent leurs efforts pour que nous puissions plus efficacement nous mettre sur la tronche. En plus, il paraît que ce n'est pas fini !



**CYBERVISION**  
15 ANS

L'Électronique des 90's

**NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)**

**CYBERVISION VOUS DONNE LE DROIT A L'ERREUR !**  
ACHETEZ SANS RISQUE : TESTEZ LES NOUVEAUTÉS, SI VOUS ÊTES DÉÇUS, NOUS VOUS LES REPRENONS !  
MONTAIGNE DE REPRISE EN MAGASIN

**NOUVEAUTÉS**

<b>HERCULES</b> 399 Frs HERCULES OF NIGHT & DARK 2 VO	<b>THE ANIMATED KINGDOMS</b> 399 Frs JESSE ANIMATED KINGDOMS VO	<b>ADD ON RALPH'S GARS</b> 149 Frs TAPES OF TROOP COAST VO/VF	<b>2-WING ALLIANCE</b> 399 Frs 2-WING ALLIANCE VO	<b>FLYING COASTER</b> 349 Frs FLYING COASTER TYCOON VO	<b>HEAVY DEAR 2 VO</b> 399 Frs HEAVY DEAR 2 VO	<b>INTERSTATE '92 VO</b> 399 Frs INTERSTATE '92 VO	<b>JOHN RIVER</b> 399 Frs JOHN RIVER FORTUNE VO	<b>EVANGELIST VO</b> 399 Frs EVANGELIST VO	<b>CIVILIZATION CALL TO POWER</b> 399 Frs CIVILIZATION CALL TO POWER VO
---	---	---	---	--	--	--	---	--	---

**NOMBREUX AUTRES NOUVEAUTÉS ET IMPORTS TELEPHONE**

**ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :**  
37 rue du Lappe 75011 PARIS  
Bastille sortie rue de La Roquette  
Ouvert de 9H à 19H sans interruption  
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS  
M<sup>o</sup> 4 Septembre ou Opera  
Ouvert de 10H à 19H sans interruption  
Téléphone : 01 42 92 05 30

**STAR TREK**

<b>STAR TREK</b> 399 Frs STAR TREK VO	<b>STAR TREK</b> 399 Frs STAR TREK VO	<b>STAR TREK</b> 399 Frs STAR TREK VO
---	---	---

**JEUX DE ROLES**

<b>WICKED WOLVES</b> 399 Frs WICKED WOLVES VO	<b>MYST &amp; MAGICK</b> 349 Frs MYST & MAGICK VO	<b>MYST &amp; MAGICK</b> 349 Frs MYST & MAGICK VO	<b>MYST &amp; MAGICK</b> 349 Frs MYST & MAGICK VO	<b>MYST &amp; MAGICK</b> 349 Frs MYST & MAGICK VO
---	---	---	---	---

**SIMULATION**

<b>FLYING COASTER</b> 349 Frs FLYING COASTER TYCOON VO	<b>INTERSTATE '92 VO</b> 399 Frs INTERSTATE '92 VO	<b>JOHN RIVER</b> 399 Frs JOHN RIVER FORTUNE VO	<b>EVANGELIST VO</b> 399 Frs EVANGELIST VO	<b>CIVILIZATION CALL TO POWER</b> 399 Frs CIVILIZATION CALL TO POWER VO
--	--	---	--	---

**AUTRES JEUX PC :**

City 3000 VF..... 369 Frs	Virtual Springfield MAC/PC VO..... 299 Frs
City 3000 VF..... 369 Frs	Civilization 2 Multiplayer VO..... 299 Frs
Project (THIEF) VF..... 369 Frs	Europe 2 pour FS VO..... 299 Frs
War VF (ADD-ON)..... 199 Frs	Quest for Glory 5 VO..... 399 Frs
Factory 7 VF..... 399 Frs	Hell Life VF..... 279 Frs
	Garden des Ténébres VF..... 369 Frs

**AUTRES JEUX PC :**

Heretic 2 VO PROMO..... 299 Frs	Railroad Tycoon 2 VF..... 349 Frs
Lutheria Commander VF..... 399 Frs	Age of Empires VF..... 249 Frs
FWA 99 VF..... 399 Frs	Falcon 4 VF..... 369 Frs
Sim - Wages of Sin VO..... 249 Frs	Dance Elay 2 VF..... 249 Frs
Rage of Mages VO PROMO..... 299 Frs	Delta Force VO/VF..... 369 Frs
GTA VO..... 299 Frs	European Air War VO/NF..... 349 Frs

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**  
01 43 14 04 49

**3615 CYBERVISION**  
<http://www.cybervision-info.com>

**MAC**

<b>FLYING COASTER</b> 349 Frs FLYING COASTER TYCOON VO	<b>INTERSTATE '92 VO</b> 399 Frs INTERSTATE '92 VO	<b>JOHN RIVER</b> 399 Frs JOHN RIVER FORTUNE VO	<b>EVANGELIST VO</b> 399 Frs EVANGELIST VO	<b>CIVILIZATION CALL TO POWER</b> 399 Frs CIVILIZATION CALL TO POWER VO
--	--	---	--	---

**AUTRES TITRES MAC :**

Tomb Raider 2 VF..... 399 Frs	Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE	DESCENT 2
Flux Imperia	(volume : 79 Frs)	(volume : 149 Frs)
Roadblock Rompage		
Conquer 2 VF..... 299 Frs		
Orlando VO..... 349 Frs		
Railroad Tycoon 2 VO..... 399 Frs		
Jazz Rabbit VO..... 349 Frs		

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS**

PRODUIT(S)	PRIX
<p>Prénom : _____</p> <p>Ville : _____</p> <p>Remarque par : <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/></p> <p>Date d'exp. : _____ Signature : _____</p>	
<p><b>ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H) + 45 Frs</b></p> <p>Pour 2 jeux achetés : <input type="checkbox"/> Prisoner of Ice OU <input type="checkbox"/> Descent 2 <b>CADEAU !</b></p>	
<p>GENERATION 4 TOTAL</p>	

## L'opinion de Sébastien

- ★ *Ally, quel plaisir de retrouver Civilization ! Cela faisait bien longtemps qu'un jeu de gestion/stratégie ne m'avait pas autant accroché.*
- ★ *En fait, en réfléchissant bien, cela doit remonter à la dernière Civilization ! Malgré une interface un peu lourde et trop peu de nouvelles unités, il est indéniable que cet opus charmera les foules. Parmi les nouveautés, la gestion des ressources maritimes et les 1 000 années supplémentaires sont vraiment intéressantes.*
- ★ *Nul doute que de nombreux aficionados en profiteront lors d'affrontements sur le Net.*



Le système de queue vous permet enfin de planifier votre production à l'avance.



Non, on n'a pas choisi un terrain de m... C'est juste un petit livrer nucléaire sympa !

tuteurs... les façons de pourrir la vie à vos ennemis (et réciproquement, hélas) ont bénéficié d'un tel effort d'imagination que cela en devient un régal. En revanche, l'A.A., si elle fait preuve de l'enthousiasme pragmatique habituel, ne se distingue pas particulièrement par sa créativité...

► **Interface des combats**, c'est à se demander si on est toujours dans l'esprit de Civilization ! D'abord, on peut créer des cohortes de plusieurs unités au lieu de les faire avancer une par une, ce qui n'est pas désagréable. Ensuite, à chaque essemouche, une grande fenêtre apparaît où les combats vont se dérouler sous vos yeux. Bref, on a l'impression d'être quelque part entre Warcraft II et Heroes of Might and Magic, sans savoir si on y gagne ou si on y perd au change... En tout cas, les campagnes sont toujours aussi longues, se déroulant sur plusieurs siècles et prenant toujours autant de temps à être préparées. Mais le fameux système du tour par tour permet toujours de se

prendre pour un vrai stratège, qui tel l'araignée, tisse une longue et patiente toile autour de ses ennemis. Car, comme toujours avec Civilization, le pacifisme vous mènera rarement loin. Si certains de vos concurrents se conduisent en alliés sincères jusqu'au bout, la plupart sont des vipères vicieuses, qui vous abreuvent d'injures sans la moindre provocation. « *Si vis pacem, para bellum* » (Ndlr: sacré Rémy...) donc, et les méthodes pour éparpiller vos ennemis ne manquent pas. Si les armes de départ ressemblent beaucoup à celles des versions précédentes, celles du futur sont, elles, très réussies ! Cybernijas, vaisseaux au plasma, satellites

## POLITIQUE FICTION

L'encerclement à outrance par les dernières unités à la mode reste sa tactique favorite. Sur le plan politique et diplomatique, peu de nouveautés. En tout, douze types de gouvernements possibles. À ceux qui étaient déjà présents, sont venus s'ajouter d'intéressants parus sur l'avenir, comme la « Corporate Republic », sorte de gouvernement par World Company interposée, ou « l'Écoto-pia », où les droits de la biosphère sont mieux protégés que les droits de l'Homme... Par pure charité, je ne mentionnerai pas la démocratie virtuelle ! Intéressants et intelligemment agencés, ces régimes apportent chacun des nuances différentes et sont plus ou moins adaptés aux circonstances (était-il VRAIMENT nécessaire que le fascisme soit si efficace en temps de guerre, alors que l'his-

Autre arme redoutable, le télévangéliste, aussi appelé « botche de téléco » !

Si vous ne trouvez pas le jeu assez difficile, vous pouvez rajouter quelques hordes barbares (pour maison uniquement).



L'arocat, un des affreux les plus redoutables du jeu. En plus, il a pas les jambes d'Ally McBeal.

Le tir à fusion. Si vous en avez marre de la concurrence, c'est l'arme idéale.



## L'AVIS DE RÉMY

- ★ Alors, Civilization ou pas Civilization ? Si l'esprit de ce jeu mythique a été scrupuleusement respecté, les changements, notamment au niveau des combats et de l'interface, sont assez importants pour que l'on se pose plusieurs fois la question.
- ★ Pourtant, en dépit d'une difficulté accrue et de débuts de partie frustrants, le charme opère et on se retrouve très vite accro, souffrant dans sa chair à chaque ville conquise par l'ennemi. Une fois de plus, Civilization va faire date et seules nos copines s'en plaindront !



J'ai toujours quelques doutes sur cette nouvelle interface de combat. L'ordinateur fait un peu tout seul...

Mon nouveau palais semble indiquer que j'arrive à l'époque médiévale. Tout le monde vous dira que pour moi, c'est un progrès !

terre a montré l'inverse ?). En tout cas, la progression vers la démocratie parlementaire n'est plus aussi linéaire qu'avant, et l'on peut réussir en essayant d'autres régimes, notamment au fur et à mesure que l'on approche de l'an 3000. La diplomatie proprement dite ressemble comme une soeur à celle des jeux précédents, avec un tout petit peu plus de possibilités. Une des principales améliorations concerne le commerce. Plus besoin de ces caravanes que l'on traînait lamentablement de continent en continent, en cherchant des clients lointains. Construisez une caravane et offrez vos biens à l'extérieur. Dès qu'un de vos partenaires sera intéressé par votre offre, une ligne commerciale s'établira (symbolisée à l'écran par un trait bleu).

Un champ de force. C'est oxy, sympa et ça protège de la pluie comme des virus barons...



Du coup, des absurdités disparaissent, comme les révoltes qui éclataient lorsqu'un bateau partait faire du commerce. La nette distinction apportée entre unités civiles et militaires nous épargne ce genre de soucis. Les révoltes, toujours aussi difficiles à calmer, ont pourtant des causes aussi obscures qu'avant. Pourquoi, dans cette grande opération «coup de bain», ne pas avoir permis aux citoyens de pétitionner avant de se révolter, comme dans Sim City



Troisième contre galions : le combat n'est pas très égal. Ça m'apprendra à instaurer la théocratie !

3000 ? Les Merveilles du Monde, entièrement repensées et accompagnées de leurs vidéos, n'ont plus l'importance d'avant, comme en témoigne le peu d'empressement de vos voisins à les réaliser.

### LES MILLE PREMIÈRES ANNÉES

Alors, Call to Power, soft presque parfait ? Non, bien sûr. Avec sa difficulté accrue et la lenteur des innovations, les mille premières années passent sans que l'on ait vraiment l'impression d'avoir réalisé quelque chose de décisif. Le sentiment mégalomane de devenir le maître du monde n'est plus tout à fait là, et la fierté de bâtir les plus belles cités du monde plus aussi forte. Le jeu prend toute sa dimension à l'ère moderne, où les possibilités se multiplient, et là, la plongée dans l'inconnu des mille dernières années devient presque grisante. Dommage que la petite touche d'humour ne soit plus là, dommage aussi que l'environnement musical soit à ce point minimaliste, et que le joueur, privé de ses fidèles conseillers, se sente un peu seul. Mais, comme on dit, le pouvoir est solitaire... ■

Rémy Gouave

## HIT

### Call To Power

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

**Les plus**

- 1000 ans de plus
- Nouvelles unités
- Voix et mouvements

**Les moins**

- L'IA n'est toujours pas
- Plus de conseillers
- Extrêmement difficile







Éditeur LucasArts/Ubisoft Format CD-ROM PC. Genre simulation spatiale Prix env. 350 F Sortie V.F. disponible Config. mini. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, joystick, Win95 Config. recom. P266, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte accélératrice

Version testée : bêta anglaise

Problèmes rencontrés : aucun

# X-Wing Alliance

## L'envol du Faucon

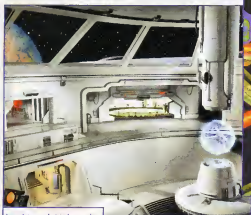
« Les jeux tirés d'une licence de film sont de la daube. » Cette remarque (finement formulée) s'est vérifiée tellement souvent qu'elle pourrait presque devenir un adage. Mais comme toutes les règles, elle est confirmée par une exception : la saga Star Wars de LucasArts.

**M**ais que fait le tribunal de La Haye ? À quoi sert la convention de Genève ?

Un acte d'une cruauté mentale insoutenable se déroule sous les yeux de tous sans que personne ne réagisse ! Les victimes se comptent par milliers, que dis-je, par millions et le responsable n'est pas inquieté une seconde ! Pire encore, il se frotte les mains et fait chauffer sa caisse enregistreuse. Le fautif : George Lucas. Le crime : laisser attendre les petits Français du lointain pays des

fromages qui puent jusqu'au mois d'octobre avant de pouvoir admirer le nouvel épisode de *La Guerre des étoiles*. La sentence : la mort ! Quoique non, pas si vite..., il a encore d'autres épisodes à tourner et puis un quatrième *Indiana Jones* aussi. Finalement, on va attendre un peu avant de se venger. C'est pas grave, on a l'habitude...

Quand je pense à tous ces veinards d'Américains qui pourront à nouveau plonger dans ce fantastique univers dès le mois de mai... D'ailleurs, l'événement est attendu de pied ferme, là-bas. Nombre d'entreprises, ►



LucasArts a eu la très bonne idée de revenir à la cuisine, bien plus conviviale que les sobres menus de X-Wing vs TIE Fighter

► d'écoles et même d'administrations annoncent un jour férié en anticipation des forts taux d'absentéisme prévus. Et nous, on patiente... Heureusement que les p'tits gars de LucasArts pensent à nous.

#### IL N'Y A PAS LONGTEMPS...

À peine sorti de l'échauffement que constitue le très défilant Rogue Squadron, on a le droit à une deuxième couche. Mais attention, fini l'approche arcade pour amateur, place à la simulation pure et dure. Après X-Wing, TIE Fighter et X-Wing vs TIE Fighter (l'est payé cher le gars qui trouve les noms ?),

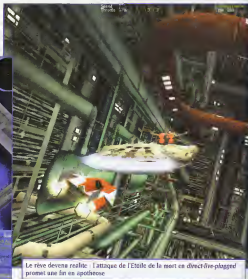
Le moteur gère sans problème les structures complexes, tel ce chantier de Kessel, ancienne propriété de Lands.



Un point important dans Alliance : le travail d'équipe. Certaines missions sont irréalisables sans coéquipiers

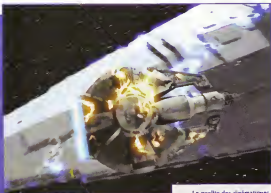
Totally Games nous présente leur petit dernier : X-Wing Alliance (oui, sinon, je suis libre...). Alors quoi de neuf pour cette cuvée 99 ? Plein de trucs selon la documentation : des graphismes améliorés, un moteur capable de gérer deux fois plus d'objets que sa version précédente, une cohorte de vaisseaux à piloter... Mais la bonne nouvelle, c'est que les concepteurs ont tenu compte des remarques des joueurs et ce, sur deux points.

Le premier concerne la relative déception occasionnée par leur dernier produit. Bien qu'abouti techniquement, le manque de missions Solo a frustré bon nombre de joueurs. Pour le coup, ils ont fait amende honorable puisque Alliance propose plus de 50 missions réparties en neuf campagnes, ainsi que cinq scénarios Multi-joueur. Il y a de quoi faire. Le second touche la réalisation d'un vieux rêve que tout fan a eu au



Le rêve devient réalité : l'attaque de l'Étoile de la mort en direct live-plugged promet une fin en apothéose

Ce voyage en hyperspace est tiré d'une cinématique et pourtant, le niveau de qualité est proche du jeu.



La qualité des cinématiques est hallucinante et pour une fois, LucasArts n'est pas radin, il y en a une dizaine.

moins une fois : prendre les commandes du Millennium Falcon. C'est désormais possible, et pas pour aller à la cueillette des champignons de Trifoillis-les-Oies. Vous pourrez enfin revivre l'attaque de la seconde Étoile de la mort. Ça s'annonce plutôt bien tout ça !

## FACTION VÉNALE

Ben, tout ce blabla n'est pas destiné à faire du remplissage (pas uniquement), mais pour vous donner une idée de ce qui traverse la tête du fan qui attend que l'installation de

275 Mo (ou 131 pour les économes) se termine. Le jeu se lance enfin. L'écran devient noir, simplement éclairé par le scintillement d'étoiles lointaines, les premières notes de musique retentissent, un texte couleur or se déroule lentement...

Et la magie fonctionne encore pour la millièmes fois. On se dit qu'en va vivre une aventure fantastique, que c'est impossible qu'ils aient foiré ce titre. Des impressions encore renforcées par la magnifique cinématique qui vous plonge au cœur d'un scénario inédit.

Vous appartenez à la grande famille Azzameen qui défient un commerce florissant de transport de marchandises. Diplôme de pilote en poche et transporteur corélien en mains, vous pouvez désormais prendre part aux affaires familiales. Partagé entre votre admiration pour l'alliance et la nécessité de coopérer avec les Impériaux pour pérenniser l'entreprise, vous devez en plus vous méfier des concurrents. Surtout des Viraxos, vos rivaux attirés avec lesquels vous avez entamé une guerre commerciale où tous les coups sont permis. Mais vous vous en doutez, on ne ►

La chambre du pilote est un peu plus vivante (et bordélique, soit) que les habituelles armoires à médailles

Les valisiers détraqués se disloquent et se font leurs débris à quatre vents. N'avez pas peur, ça va aller.





Le nouveau transporteur corélien YT 2000 est plus rapide et plus puissant que le 1300, mais ça ne vaut pas le Falcon.

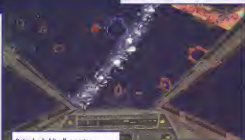
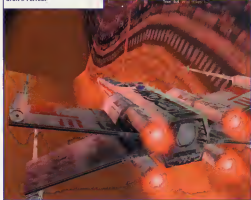
La bataille de Endor : tous ces beaux Destroyers impériaux ne sont pas un décor, ils sont vraiment présents !

► peut rester longtemps à l'écart d'un conflit intergalactique. Vos affinités naturelles vous amèneront rapidement à aider les rebelles. Un choix honorable certes, mais pas du point de vue de l'Empire. La sanction est immédiate : confiscation de votre base. C'est à peine si vous aurez le temps de fuir, sans autre choix possible que de se joindre à la Rébellion.

#### MISSIONS POUR FAUX CONS

Ce passage qui retrace la première campagne atteste du boulot de Totally Games. Vous pourrez bien sûr contrôler le Falcon mais aussi sa version de base, le TY 1300, ainsi qu'un nouveau type de transporteur dont

Certaines phases se jouent dans des bases. Ça ressemble à du Descent, sauf qu'il n'y a pas droit à Terreur



Outre les habituelles portes, les scènes d'entraînement vous laisseront à sauver des droïdes dans une usine.

l'habitacle est centré, le TY 2000. Il ne manque que l'Outrider de Dash Rendar (que l'on croise) pour compléter la collection.

Cette approche renouvelle l'intérêt à différents niveaux. D'abord, celui du pilotage, car ces vaisseaux ont un comportement bien particulier. Ce sont des cargos, sont, mais qui affrontent souvent des chasseurs. La manœuvrabilité est encore plus ardue lorsque le cockpit est excentré. Heureusement, le blindage com-

pense un peu cet handicap. Quel as quand même, ce Solo !

Autre plaisir, l'opportunité de jouer au canonnier dans les tourelles de l'appareil pendant qu'un doïde prend les commandes. C'est très agréable au niveau sensations mais loin d'être facile, et au final, on y a assez peu recours. Peut-être qu'en Multijoueur.

Enfin, le grand avantage qu'apporte cette classe de vaisseaux réside dans la variété des objectifs. Ben oui, ça dit toutes dit marchandises et donc

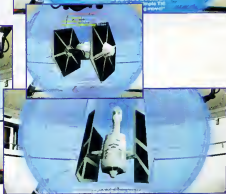
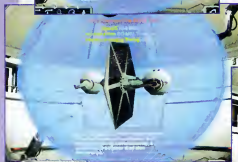
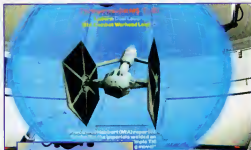
Des missions pas toujours politiquement correctes, ici la destruction d'un vaisseau en réparation.



## CASSEROLES VOLANTES

Secret Weapons of The Luftwaffe, oups, excusez, of The Empire est l'une des campagnes du jeu. Confusion normale vu que les concepteurs sont les mêmes, le principe aussi d'ailleurs. Vous affrontez des prototypes de TIE. Bien que fidèles à l'esprit de la série, certains appareils ont un look vraiment délirant.

On se croirait dans la folle histoire de l'espace, parodie déjantée de Star Wars. Non seulement ces trucs volent, mais en plus ils sont dangereux !



une palette de nouvelles commandes. Charger, décharger, s'arrêter à une navette ou une station, autant de possibilités qui trouvent leur exploitation dans les missions de sauvetage, d'infiltration de marchandises « spéciales », etc.

### D'OÙ LE TITRE

Mais que les irréductibles accros du X-Wing se rassurent, leur chocobon sera aussi la part belle. En fait, une fois que vous aurez rejoint la Rébellion, le scénario vous amènera à vous comporter en dilettante, un peu comme notre contrebandier préféré. Tantôt vous irez régner vos affaires personnelles à bord d'un transporteur corélien, tantôt vous prêterez main-

forte à vos hôtes, aux commandes d'un chasseur.

On retrouve des bêtes d'anthologie : A-Wing, B-Wing, X-Wing, Y-Wing, Z-95. Que du beau monde. Pour se familiariser avec les caractéristiques de chaque appareil, rien ne vaut un petit détour par le *tutorial*. Les classiques parcours de portes sont toujours présents et désormais agrémentés de phases en

intérieur. Qu'il s'agisse d'astéroïdes géants ou de bases, vous allez devoir réagir rapidement car les passages sont étroits et tortueux, comme l'étoile de la mort.

Au-delà de cet apprentissage d'habileté, votre formation sera complétée lors de missions régulières pour ce qui est du combat, des missiles ou des manœuvres spécifiques aux cargos. D'ailleurs, parlons-en un peu de ces missions. L'habituelle série escorte-attaque-défense-reconnaissance a été traitée avec attention, donnant une vraie sensation de ►

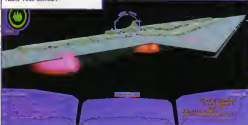


Comme dans le film, les rebelles réalisent trop tard que l'étoile de la mort est parfaitement opérationnelle.

## CAMÉRA EMBARQUÉE

Les Viraxos sont pourris, vous aussi ! À bord d'un vaisseau maillé, votre sœur part livrer un conteneur d'épices illégales chez vos concurrents (image 1). Pour lui faciliter la tâche, vous et votre frère détournez l'attention en engageant les patrouilles (image 2). La livraison est faite mais le vaisseau de votre sœur se fait immobiliser. Bien qu'elle soit parvenue à s'échapper, vous devez effacer toutes traces susceptibles de vous trahir et détruire son transporteur (image 3). Vous pouvez alors attaquer la base et ses cargos (image 4). Le but est de les inciter à réclamer l'aide des Impériaux, qui ne tardent d'ailleurs pas à se présenter (image 5). Il est temps de partir mais quel dommage de louper la scène d'explication entre les Viraxos et les officiers de l'Empire qui, détestant se déplacer pour rien, ne manqueront pas de faire une inspection et de trouver les épices illégales.

Une belle surprise à la sortie de l'hyperespace : le Super Destroyer Executor de Darth Vader vous attend...



► diversité. Si certains objectifs sont parfaitement définis à l'avance, d'autres se révèlent en cours de mission, il faut donc rester vigilant. Le tout s'inscrit dans un scénario global passionnant, allant de la fuite de Hoth à la destruction de la Deathstar. Trahisons et rebondissements sont au rendez-vous, de magnifiques cinématiques venant régulièrement ponctuer les événements forts.

### UN MOTEUR «SUBLUMINIQUE»

Un petit tour dans le menu d'options graphiques permet d'adapter facilement la résolution (640 x 480, 800 x 600, 1 024 x 768) et le rendu graphique à la puissance de sa bécane.

Comme souvent, la possession d'une carte accélératrice se révèle très avantageuse (d'où sa présence dans la configuration recommandée). Cependant, Alliance justifie sans problème ses besoins un peu gourmands.

L'espace, ultime frontière de l'infini, est désormais vendu en série avec son décor. Planètes, lunes, soleils (lens flare compris), galaxies... Sans être parfait, le visuel reste très agréable et permet de se repérer tout en accentuant les sensations : une lune occupant les 4/5<sup>e</sup> de l'écran, c'est écrasant.

Les vaisseaux et les bases sont

impeccablement modélisés. On reconnaît les chasseurs au premier coup d'œil et les croiseurs culamans affichent sans complexe leurs courbes. Mais le plus impressionnant reste sans conteste la qualité des textures, extrêmement détaillées et parfaitement ajustées. Celles du Faucon semblent tirées directement du film. Pour compléter le tout, de nombreux petits effets sont gérés en temps réel : bouclier adverse qui chauffe sous vos tirs, impact sur le blindage, fuite de gaz, arcs électriques dus à un canon à ions...

Et dites-vous bien que le meilleur,

L'écran de sélection des missions est vraiment très agréable : beaux dessins et texte agréable





Vous pourrez accéder à une banque de données des navettes assez complète, sans valoir celle du «Mythe et sa Magie».



Vous êtes sûr que je dois détruire seul cette base, parce qu'elle est grosse quand même ? Va et salue le Homme...

de notre siècle, ses musiques sont connues à travers le monde, au moins autant qu'un Mozart ou un Verdi, alors que son nom reste inconnu du grand public.

En attendant, ses magnifiques morceaux rythment à la perfection les parties, d'autant qu'ils sont joués sous système Linux. Pour les nouveaux, je rappelle que cet outil à stresser fait varier la musique selon l'intensité de l'action et les événements. Si vous entendez soudain la

*Marche impériale*, c'est le début de gros problèmes.

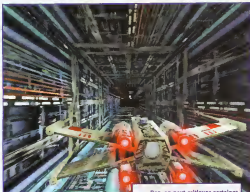
Pas de grand changement côté bruitage. Les lasers crépitent, les TIE rugissent, les A-Wing sifflent. C'est la même chose depuis le début de la série, sans doute parce que c'est parfait. La bonne surprise vient des communications radio : les conversations sont constantes. Certaines portent sur des sujets communs (guerre, famille, etc.), permettant de meubler les phases calmes et de renforcer le

Les échelles sont parfaitement respectées. Il y a des moments dans la vie où on se sent tout petit petit.

dans tout ça, c'est que la fluidité reste parfaite. Que vous approchiez une base à forme arachnéenne ou trois destroyers crachant une nuée de TIE, le moteur s'en fiche comme de l'an 40. Il faut attendre la gargantuesque bataille de Endor pour le voir montrer des signes de faiblesse (détails à fond sur un PII-333, 64 Mo de RAM, 3Dfx).

## DANS «SPACE OPERA»...

Il y a opéra, et ça n'est sans doute pas par hasard. Question musique, pas de surprise, maître Williams est fidèle au poste. Profitons-en pour dénoncer cette terrible injustice : le gars John est l'un des meilleurs compositeurs



Bon, on peut critiquer certaines textures, mais pour ce qui est des vaisseaux, c'est quand même la classe !

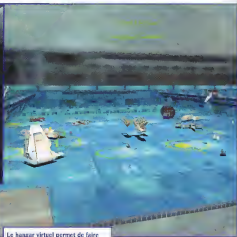
Les nombreuses bases que vous rencontrerez bénéficieront de textures très réalistes.

## L'OPINION DE SÉRAPHIN

★ Alors, non, je ne mets pas cinq étoiles parce que c'est «Star Wars 4» (comme me le laisse entendre Johnny, l'un de nos maquettistes). Je mets cinq étoiles à X-Wing Alliance parce qu'en plus de retrouver le plaisir de combats spatiaux titanesques, tout s'inscrit, pour une fois, dans un scénario de qualité qui rajoute un plus incontestable. Mais il est vrai que le jeu n'est pas parfait. Je regrette que l'apontage se fasse de manière automatique et que certaines textures et effets graphiques soient un peu légers. À part ça, que du tout bon !



En formation d'attaque, direction l'Étoile noire. Le soft prend vraiment des allures de film, on s'y croit !



Le hangar virtuel permet de faire ses courses, missiles, lasers et une grosse promo sur les breailleurs.

► **background.** D'autres correspondent à des ordres ou des informations relatifs à la mission. Mais le plus « tri-pant » reste les échanges en combat : appels à l'aide, avertissements, cris de victoire, encouragements... Non seulement c'est adapté à la situation mais en plus, les voix sont interprétées avec une conviction intensifiant le réalisme. Espérons que la version française sera à la hauteur.

### UNE GREFFE D'OCTOPODE ?

N'oubliez pas que X-Wing Alliance est avant tout un simulateur, et il y a beaucoup de paramètres à gérer dans un vaisseau. Quasiment toutes les touches du clavier ont une fonction. Il faut pouvoir sélectionner ses cibles,

surveiller les événements, choisir ses armes, ajuster sa vitesse, régler son bouclier ou encore assigner des directives à vos équipiers, le tout en plein *dogfight*.

Mais pas de panique, LucasArts nous évite la « poolpandropie ». Il est possible de préprogrammer des configurations de vitesse ou de répartition énergétique (bouclier-laser-vitesse). Il ne reste plus qu'à les attribuer, comme n'importe quelles autres

touches, à l'un des boutons de votre joystick. Un HUD particulièrement bien conçu vous renseigne sur votre environnement et facilite les communications. Enfin, le cockpit virtuel permet un suivi visuel automatique de la cible.

Bref, c'est extrêmement jouable, ce qui ne veut pas dire facile. En fait, le niveau a même été relevé. L'I.A. est redoutable, ce qui rend vos coéquipiers plus efficaces et vos adversaires plus dangereux. La résistance des gros porteurs a aussi été revue à la

### L'OPINION DE LUC

★ Et voilà, encore on !  
★ Un quoi ? Ben un jeu Star Wars ! Il me semble d'ailleurs que s'il n'avait pas été homologué par Lucas, il aurait été accueilli plus fraîchement... Effectivement, même si les combats sont bien rendus et qu'un effort a été fait côté missions, j'ai été déçu par les graphismes : textures trop sommaires et modélisation moyenne. Conséquence : le jeu est très fluide et les combats impliquent des dizaines d'appareils. Mais bon, j'attendais quelque chose de plus grandiose et des échecs de missions moins arbitraires.



De nombreuses vues extérieures sont disponibles dans le hangar. Profitez-en bien car vous n'allez pas la garder bien longtemps.

Votre charmante « petite » base familiale. Profitez-en bien car vous n'allez pas la garder bien longtemps.



Les croiseurs sont réellement gigantesques. Un conseil, évitez de vous approcher de leur réacteur, ça crasse.

Un vieux fantasme, jouer les cavaliers du Faucon Millésime comme Luc et Han Solo dans l'épisode A New Hope.



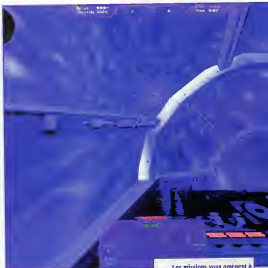
hausse, n'espérez plus vous fureler seul un Super Destroyer. La réalisation des missions a été clarifiée. Un écran du HUD permet de suivre en direct la réalisation des objectifs, et en cas d'échec, un rapport explique précisément les actions à accomplir. Pas de blocage comme cela arrivait à certains sur TIE Fighter.

## DEBRIEFING

Bon, il est l'heure de passer la robe d'avocat du diable et de critiquer car le jeu n'est pas absolument parfait.

## L'AVIS DE FRÉDÉRIC

- ★ Perdu au milieu d'un combat de croiseurs titanesques, cerné par des lasers crépitants, noyé sous les vociférations des pilotes, c'est le pied intégral. J'ai retrouvé ici l'ambiance transcendante des premiers épisodes. Alliance est beau, fluide, varié, passionnant et, ce qui ne gâche rien, exploite parfaitement l'univers Star Wars. C'est le jeu que les amateurs du genre se doivent de posséder. J'aurais juste aimé un peu plus « d'esprit de contrebande », mais n'abusons pas. Bon c'est pas le tout, j'ai une Deathstar à détruire...



Les missions vous amènent à parcourir plusieurs systèmes solaires. Quelle belle invention que l'hyperspace.

vous porter de la qualité générale de l'habillage, de la banque de données sur les vaisseaux, du hangar virtuel... mais vous découvrirez tout ça par vous-même. Courez acheter le jeu, entraînez-vous comme un malade, puis allez affronter le pire des adversaires : l'humain. Que ce soit sur Internet (à quatre), en réseau local (à huit), par modem ou Serial Link (à deux), vous ne devriez pas manquer de partenaires. Quel pilote digne de ce nom serait assez fou pour boudier le meilleur simulateur spatial jamais sorti ? ■

Frédéric Dufresne



Communications, réglage énergétique, infos sur les cibles et réparations, ce HUD (invisible) est une merveille.

## HIT

### X-Wing Alliance

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée du jeu ★★★★★

### Les plus

- Mon beau Faucon
- Scénario et missions
- Graphismes et sons

### Les moins

- Visuel des cockpits
- Touche de poursuite
- Je veux l'épisode 1

Mesdames et

messieurs, entrez,

entrez, venez tâter

du bon jeu de

stratégie temps réel.

Il est beau, il est bon,

il sent bon le canon

chaud. Oui madame,

plus jouable que

jamais, non monsieur,

c'est pas du plagiat,

c'est du neuf.

Entrez, que j'vous dis !

# Warzone 2100

## Un p'tit canon ?

**I**l était une fois Warzone 2100... Ah, c'est vrai, vous vous demandez — et votre impatience est légitime — s'il ne s'agit pas d'une resucée de Warcraft ou de C&C ? La réponse est évidemment non. Vous voilà fixé ? Alors, passons aux choses sérieuses. Point de précipitation, intéressons-nous d'abord au contexte de cette épopée. En 2080, la N.A.S.D.A. (North American Strategic Defence Agency) est créée afin de protéger l'Amérique du Nord contre la

menace nucléaire (c'est blague...). Elle met au point un système de défense par satellite ultra-perfectionné..., qui foire totalement au moment du test (un bug peut-être ?) et arrose copieusement la Terre de missiles à tête parfaitement nucléaire. Les chefs d'État, pas contents, se rebiffent, tout le monde se fout alors sur la tronche et c'est l'hiver nucléaire (et non pas l'été indien comme certains veulent nous le faire croire). Quinze ans plus tard, en 2100, un groupe organisé de survi-



Mon Dieu, que la montagne est belle... un bon coup de lance-flammes, ça vous égaye tout de suite l'atmosphère.

vants tente de faire renaître une civilisation de ses cendres. C'est beau n'est-ce pas ?

### ACTION !

Le but du jeu est de récupérer des objets intéressants, technologiquement parlant. Seulement, voilà, des pillards ont eu la même idée. Il faut donc, soit s'en emparer avant eux, soit récupérer dans leurs bases les précieux butins. Le principe de Warzone



Un aperçu de l'ambiance postapocalyptique. En bleu, c'est pas mal non ?

S'approprier les puits de pétrole de l'adversaire est une nécessité. Mais attention si vous ne les protégez pas assez.



Et voilà, plus vite que chez Piget la fabrication est automatisée dans Warzone 2100. Hop, un joli blinde.

Format CD-ROM PC

Editeur Eidos Interactive

Sortie 4 sep. 91

Prix env. 270 F

Genre stratégie temps réel

Config. mini. 410K, 15 Mo

2x RAM

Config. recom. 420K, 32 Mo

2x RAM, carte 3D

Version testée

Version commerciale

Problèmes rencontrés

avec les animations

des véhicules



L'autre side pour les baragouins  
qui n'ont pas de pain  
à se faire les têtes.

2100 est à peu près le même que celui des autres jeux d'action/stratégie. Pour les retardataires, rappelons qu'il vous faut *grasso modo* créer les infrastructures nécessaires à l'aboutissement de vos missions puis envoyer vos troupes afin d'anéantir les belliqueux adversaires. Une usine vous permet de construire des bâtiments, une autre permet de fabriquer des véhicules, etc. Dans Warzone 2100, c'est le pétrole qui fournit l'énergie nécessaire à toutes les fabrications, et qui procure le carburant de vos véhicules. Une raffinerie vous permettra d'utiliser le pétrole recueilli, mais c'est au niveau des puits pétrole eux-mêmes que se jouera parfois la réus-

suite ou l'échec d'une mission. Et disons le tout de suite, l'intelligence artificielle développée par Pumpkin Studios pour Warzone 2100 vaut son pesant de choux de Bruxelles. Vos ennemis, ceux qui ne tarderont pas à se faire connaître sous le nom de Nouveau Paradigme sont redoutablement rusés. Si vous ne protégez pas suffisamment votre base ou vos puits de pétroles, car ceux-ci peuvent être très éloignés, les attaques ennemies s'avéreront dramatiques



Une douce voix teste de vous hypnotiser  
avant chaque tirage. Un conseil : jouer  
avec des lunettes noires.

Où ? Approchez vous  
vibrantelement deux magnifiques  
canons sauvages élevés  
à la hauteur d'un homme.



Parfois même vous pouvez  
d'un coup de main les faire  
passer à l'ennemi. C'est beau.

pour votre équilibre psychique. Rassurez-vous cependant, une multitude d'engins permet de mettre un terme à cette arrogance.

## MA PETITE ENTREPRISE

Première originalité du jeu, les objets que vous récupérez au cours des missions sont ensuite confiés à un centre de recherche afin de mettre en application les technologies qu'ils renforcent. Vous devez alors choisir quelle technologie développer en priorité. Certaines permettent de mettre au point des nouveaux canons, d'autres, d'améliorer les infrastructures. La découverte des réseaux synaptiques vous permettra, par exemple, de ▶



C'est un jeu de stratégie. Le tout est au centre est utilisé à l'arrière.

## L'OPINION DE LOC

★ Ça commençait à faire longtemps que l'on avait pas eu notre dose de stratégie temps réel. C'est d'ailleurs lassé par les clones insipides et très méfiants que nous avons tout d'abord accueilli Warzone 2100... Avant d'y jouer... Eh oui, car on peut dire que Eldos a réussi son coup : une bonne I.A., une construction libre des unités, de nombreuses missions intéressantes, une excellente interface... il fallait le faire, après Starcraft ! Mais en dépit de ces qualités, on regrettera la manque de diversité des terrains et un seul camp disponible.

Il y a un sacré brouillard dans ce pays. Tiens ! un camp ennemi. Allez, je vais le bousiller, ça me chargera les idées.

Quelques renseignements sur les technologies récemment découvertes ici : la station de réparation des véhicules.



► fabriquer des robots, qui iront se faire démitter sans rechigner. Une autre originalité : c'est à vous de concevoir les véhicules et autres moyens d'occire le manant en les assemblant librement. Au fur et à mesure que vous découvrez de nouvelles technologies, vous pouvez en effet faire varier leur armement, leur structure ou leur propulsion. Les concepteurs du jeu annoncent plus de 400 technologies et plus de 2 000 véhicules différents. Il ne faut donc jamais oublier de lancer des recherches sous peine de se voir anéantir par une armada trop puissante et perfectionnée. À propos de véhicules, les camions ont un rôle fondamental à jouer dans Warzone 2100. Ce sont

eux qui procèdent à la construction des bâtiments, et qui les réparent. Plus il y a de camions qui s'affairent sur un bâtiment, plus celui-ci s'élève ou se répare rapidement. Et si l'on ajoute à cela une liberté de construire où bon nous semble, le camion devient une redoutable arme stratégique. Rien ne vous empêche en effet d'envoyer deux ou trois camions construire des tourelles équipées d'un canon dans une zone

stratégique. Ils les répareront lorsqu'elles seront attaquées. Voilà comment un bête camion pacifique devient une redoutable arme. Seulement, ne vous réjouissez pas trop vite, les pillards savent cela eux aussi et les camions, c'est pas bien résistant, voyez vous ? Le choix des véhicules à fabriquer est lui aussi crucial si vous ne voulez pas vous enliser rapidement. Un véhicule radar dans un groupe rend par exemple les tirs plus précis. Ça ne sert à rien de construire 40 gros trucs s'ils ne sont pas fichus de viser juste.

## REVENONS À NOS CANNONS

Le jeu comprend trois grandes campagnes, dans trois décors différents : le désert, la montagne et les ruines urbaines. En plus de ces trois campagnes, 24 missions rapides sont proposées. Chaque campagne correspond à une grande carte d'ennemi que l'on parcourt petit à petit. Cela signifie qu'une base construite en début de campagne vous sera utile ►

Le bilan chirurgical : si vous perdez trois fois plus d'unités que l'ennemi, arrêtez, ce n'est pas un jeu de course de voitures.

OBJECTIF ACHIEVÉ



En route pour une mission aux Balears. C'est vrai, quoi, un peu de douceur après les bastons, ça délassé

# GRAND CONCOURS

## Speed Busters

**CRÉEZ  
LE BŒLIDE DE VOS RÊVES  
AVEC L'ÉDITEUR DE CARROSSERIES  
DISPONIBLE SUR LE CD-ROM DE VOTRE MAGAZINE,  
ET GAGNEZ...**

**... une journée de sensations fortes au volant d'une Viper**

**... 4 places pour le Grand Prix de Magny-Cours  
(essais, qualifications, course)<sup>2</sup>**

**3 volants Race Leader Force Feedback**

**... 3 cartes 2D/3D Maxi Gamer Phoenix**

**... des dizaines de jeux**

#### EXTRAIT DU RÈGLEMENT

Le Grand Prix de Magny-Cours (Grand Prix de France métropolitaine) sera organisé par Ubi Soft de Paris et par Ubi Soft Feedback et sera organisé par Ubi Soft de Paris. Pour participer, il faut être inscrit au Grand Prix de Magny-Cours à partir du 1er octobre 2001. Les inscriptions se font sur le site [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com) ou Ubi Soft, 28 rue Armand Carrel - 92 48 - 92104 Montrouge sous Boite postale au plus tard le 30 septembre 2001. Il sera organisé de 1 à 3 jours par participant. Les inscriptions seront disponibles dans les magasins Ubi Soft et Ubi Soft Feedback. 92112 Chilly Mazarin

<sup>1</sup> Ubi Soft et Ubi Soft Feedback sont partenaires.

<sup>2</sup> Ubi Soft, Ubi Soft Feedback et Ubi Soft Feedback sont partenaires. Deux places pour 2 personnes.

Wanadoo

GOA

ORECA

ORECA

Ubi Soft

FFSAI  
[www.ffsai.org](http://www.ffsai.org)  
Tout le sport auto

[www.speedbusters.com](http://www.speedbusters.com)

Ubi Soft





On y voit les unités appelées, un traquenard. On dit y viennent ça va être leur fête

## L'OPINION DE OLIVIER

- ★ il premier prise en main peut laisser rêver. Je n'étais pas convaincu que la 3D soit
- ★ le système le plus efficace pour ce type de jeu. Au bout de 20 minutes je trouvais ça
- ★ carrément génial ! En fait, Warcraft 2000 ressemble énormément à un Alerte Rouge avec en plus la possibilité de designer ses propres unités au fur et à mesure de vos découvertes. Et ça change tout. Le pas de ces unités sont plus balèzes que les missions. À vous de faire au mieux.
- Seul reproche, celles-ci se ressemblent un peu trop à mon goût. Excellent !

Pour les destriers qui auraient pris en jeu pour une course de voiture. Le « F » veut dire fatigant



▶ tout au long de celle-ci et que chaque douille lâchée sur le terrain y reste pour toute la campagne. Prenez donc le temps de bien concevoir votre base, de la faire évoluer intelligemment – non, je blague –, car si vous avez presque toujours la possibilité de faire disparaître une construction, la rapidité du jeu fait qu'une erreur peut être fatale deux missions plus tard. Et puis, chaque bâtiment consomme de l'énergie. Les véhicules réservent eux aussi d'une mission sur l'autre. Ils obtiennent des grades si vous les préservez, et le nombre de chacals que vous avez bousillés est comptabilisé. Plus une unité monte en grade, plus elle tire précisément, et plus elle résiste aux tirs ennemis. Il est même possible de transférer les grades d'une unité à l'autre : un vieux char vétéran en fin de carrière peut donc transmettre son expérience au *nec plus ultra* que vous venez de produire. D'autant



Mince de l'autre côté du collier, ces chacals ont eu la même idée que moi. Ce collier va coûter cher.



Il fallait bien se décider à essayer de passer. Hum... j'adore quand ça saigne

plus que certaines des missions sont à effectuer en temps limité. Plus précisément, ce sont les missions de transport, au cours desquelles un vaisseau part de votre base pour vous larguer dans un trou pommé. Si vous pouvez fabriquer de nouvelles unités et les faire venir en renfort (mais cela prend du temps...). Il est impossible de faire des va-et-vient pendant 12 heures. Si, si, je suis sûr que vous connaissez : l'autre est fortifié, il résiste, alors je construis des unités,

je les lui envoie, et pendant qu'elles se font massacrer, je reconstruis, jusqu'au moment où l'horrible d'en face est suffisamment affaibli. Donc, ça, *mer*. Obligé réfléchir avec tête. Ouga ooga.

## ACH ! GROSSEU MALHEUREUX !

Et puis, tiens, revenons un peu sur l'intelligence artificielle. Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux dans lesquels les véhicules ennemis tirent, puis reculent, puis reviennent, puis reculent encore, puis vont se faire réparer pour ensuite revenir ? ▶

Ces types de respectent rien. Ils s'attaquent à une pauvre tourelle quand vous défilez



# Sans CB ni Chèque

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-R, DVD-R, votre choix : jeux, culturels, musique, logiciels, dictionnaires, encyclopédies, etc., ainsi que le hardware PC, sans aucune banquette ni chèque, simplement votre carte bancaire 3617 STORE et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,59 € F + 0,34 €



## J e u x

**Baldur's Gate** - Sim City 3000 - Top Gun Heroes Nest - Ring

Vikings - Vamp 1 & 2 - Cribbage 3 in 2 - Out T - Gett Felt 3 - 400

Front & Frost - Siege - Rags of the Vikings - Wingman - Sin

Worms Village 1 in - S.C.A.R.S - Farnas of Species - Collect It

**XGames ProBoarder** - August General Training - Five W

Link Project - Full out 2 - Minkin 1 - Star Wars Rogue Squadron 30

Timb Rocker 3 - Rink - w Six - Rockback 10 Revanche des Héros

Half-Life - Se Soient Yab 3 - Piquettes - A l'Enfer de la Chénier

Le Cinquième Élément - Héros 2 - Redigo 1 Type 1 in 2 - Suffers 3

**Myth 2** - Capitalism Plus - Tiger Woods 99 - Sentinel Returns

Nhl 99 - Apache Hov - e - 10th Match Maker Vo - X-Files, le Jeu

Mech Commander - Test Envie 5 - Star Trek Encyclopedia Vo

Ultimate online - X-Com Interpreter Vo - Casque ? Mission Pack

Moto Rider 2 - Policequest SWAT 2 - Mig-29 Fulcrum - Highway

Speed Busters - Deo Gratias - Agut 14 Pnylles, The Rise of Rome

**Semitarium** - Combat Flight Simulator 4 - F-16 Multi-10 Fighter

## h a r d w a r e

Casque & Micro - Altec Lansing - Cric. AMX 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st

Carte 3Dx4 4M - 4M - K2 2 30 - Max - H2 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st

Fourier One Trust Mixer - US Rights Musique Film 5000

Moritz 11 Siliwiner P. res. Footlock 1st - Zp 100 M

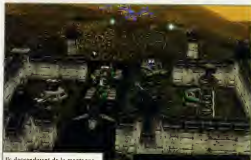
Casque 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st 1st

3617

# STORE

## L'AVIS DE STÉPHANE

- ★ On rentre la tête la première dans l'univers postapocalyptique concocté par Pumpkin Studios, pour n'en ressortir que de longues heures plus tard. Sans être frustrantes, les missions sont assez difficiles pour que les considérations stratégiques soient indispensables. Et puis, alors que l'on pensait le genre épuisé, Warzone 2100 réussit le pari de sortir du lot grâce à une intelligence artificielle redoutable et appréciable. C'est bon de voir que le graphisme n'est pas toujours la seule préoccupation des concepteurs.



Ils descendent de la montagne à cheval, ils descendent de la montagne à cheval...



Notre nouveau modèle de radar sur chenilles, très pratique pour éviter aux tanks de tirer dans le décor.



Tayaut, tayaut ! Ma technique ? Forcer dans le tas en beuglant pour impressionner l'ennemi.

tion apparemment sans faille : rotation sur 360 degrés, fluidité, même lorsque plusieurs dizaines d'unités se mettent sur la tronche, zoom, variation de l'inclinaison par rapport au sol... Bref, du soigné. Le soft reconnaît et tourne très bien en 3Dix et Direct3D. Le mode Multi-joueur permet à huit Napoléon de s'affronter. Sachant que c'est la couleur qui différencie les camps, j'aimerais bien voir ce que donne un champ de bataille avec huit joueurs dedans.

### J'AI PERDU MA LOUPE

Côté son, vous êtes accompagné dans vos combats par une musique pas trop lassante et par les inévitables « pan, bang, boom », et autres explosions parfaitement réussies. Bruits de chenilles sur le sol, de tirs, d'explosions, tout y est : les développeurs

sont des types bien. La preuve, ils nous ont évité les « allez les gars », « bien chef », « à vos ordres boss », et « passe-moi le chou-fleur » que l'on trouve habituellement dans ce genre de jeu. Pour finir, il faut avouer qu'au début, les unités se ressemblent un peu trop. On se crève les yeux, même en zoomant à fond pour distinguer un véhicule de réparation d'un tank. Rassurez-vous, on s'y habitue. Ça, c'est le défaut majeur. Mais il y en a un autre petit, c'est que parfois, bouhaha, très rarement, mais quand même, certaines unités sont bêtement bloquées par un truc ou un nucléon. Pas dramatique, mais éternant, Warzone 2100 reste quand même un jeu complexe et passionnant, où tout converge pour nous faire rentrer dans l'univers créé par Pumpkin Studios. ■

Stéphane Prince

# HIT

Warzone 2100

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

#### Les plus

- Graphisme
- Animation 3D
- Intelligence artificielle

#### Les moins

- Unités se ressemblent
- Décor monotone
- Missions un peu longues

- J'ai même fini par ouvrir mon PC pour voir si quelqu'un n'y aurait pas installé un tout petit gnome qui jouerait contre moi. Mais, de gnome, non, *niet, nada*, de l'intelligence artificielle que j'y vois dis.

Le graphisme, entièrement en 3D, est très agréable. Certes, le décor change assez peu – des dunes pour la première campagne, des ruines pour la seconde, et des montagnes pour la troisième –, mais les bâtiments et les unités ont été habilement dessinés et puis l'action fait facilement oublier cette petite négligence. En plus, Warzone 2100 est servi par une anima-

Non vraiment ils sont rentrés sans mettre les paties, mais en plus ils saffont tout. Les chameaux !



LA FOIRE DE PARIS

VOUS INVITE AU SALON DU MULTIMEDIA

Entrez dans le monde  
des technologies  
nouvelles.

# MULTIMÉDIA?

## C'EST UN PEU

VOUS AURIEZ PU DIRE JEU, CD-ROM, VIDÉO, CÂBLE  
PHOTOGRAPHIE, TÉLÉVISION, ORDINATEUR, INTERNET  
INFORMATIQUE, SON, TECHNOLOGIE, MUSIQUE  
COMMUNICATION, SATELLITE, ÉDITION, INFORMATION  
INNOVATION, TÉLÉPHONIE, ACOUSTIQUE, SCANNER  
CRÉATION NUMÉRIQUE, SOUQUET, PARABOLE, ETC.

Créez vos images.  
Communiquez avec vos  
amis,... découvrez les  
dernières nouveautés  
sur le seul salon  
généraliste réservé au  
Grand Public.



**FOIRE  
DE  
PARIS**

DU 28 AVRIL  
AU 9 MAI 1999  
PORTE  
DE VERSAILLES

LES LES SOIRS DE 18H À 19H, NOCTURNE LE VENDREDI  
30 AVRIL ET LE MARCHÉ 4 MAI JUSQU'À 22H  
POUR TOUT SAVOIR : 08 36 69 50 00\*  
(02,23F TTC LA MINUTE)  
INTERNET : [www.salon-multimedia.com](http://www.salon-multimedia.com)  
ou PARTENARIAT AVEC 20e siècle

BON DE RÉDUCTION

**-20%**

SUR LE PLEIN TARIF D'ENTRÉE

(TOUT PUBLIC, SAUF LES FAMILLES NUMÉRIQUES)

400 ANS DE SON  
pour la découverte et la détente des  
savoirs de la France et l'Europe

Décidément, les simulations sportives se portent bien. Après différentes réussites, comme NBA'99, un nouveau jeu de golf assaille nos PC et semble bien vouloir tourner le dos

à l'austérité et à l'âlisme qui caractérisent ses confrères. Joie !

# Jack Nicklaus'

## Golden Bear Trophy

### En vert et contre trous

**A**utant vous l'avouer tout de suite, le golf ça n'est pas vraiment mon truc. Non, vraiment, tout ce déferlement de haine et de violence, ces supporters déchaînés, ces greens saccagés, tout ça pour ce qui n'est qu'un simple sport, très peu pour moi. Je préfère de loin des activités plus saines et plus calmes, comme faire du roller en haute montagne, chasser le roquet au couteau ou disputer une compétition de bras de fer contre Amélie Mauresmo, la sécurité quoi ! Eh bien pourtant, contre toute attente, je dois avouer que ce Jack Nicklaus' Golden Bear Trophy, mis à part un titre à rallonge qui énerve, a tout ce qu'il faut pour séduire même les plus sceptiques. Séduire ? Et comment ça ?, vous entendez-je me demander. D'accord, pas avec la cinématique du début, d'une rangardise à faire pâlir d'envie tous les autres rofs du genre. Pas trop non plus avec le héros des espaces verts, le fameux Jack, une star à ce qu'il paraît (mais on raconte tant de



choses...). Avec ses pulls en fil d'Écosse et son éternel sourire à la Kennedy-Clinton, il donnerait plutôt envie de planquer les petites stagnaires vite fait ! Non, pour vraiment tomber sous le charme du jeu, il faut aller un peu plus loin que ça. Les plus

Au-dessus de notre joueur, la figure protectrice de Jack, toujours prêt à prodiguer de bons conseils. Étrouant, non ?

pressés se jetteront évidemment sur l'option « partie rapide » pour se retrouver au plus vite sur un terrain aléatoire, avec un perso choisi par la machine. Les autres apprécieront la clarté et la simplicité de l'écran d'options du jeu.

Parcours, la forêt de Sherwood. Type de jeu, la mort subite. Vous savez que l'inventeur de ce sport c'était Roba des Bois ?

#### TOP CONVIVIALITÉ

Certes, la liberté de configuration n'est pas absolue mais 7 joueurs différents, 4 vitesses de vent, un réglage

Jack Nicklaus dans ses arènes. Ne rêvez pas, il va vous enfoncer à chaque coup !

Format CD-ROM PC  
Éditeur Activision  
Sortie avril  
Prix env. 30 €  
Genre simulation, n. de golf  
Config. mini, PU-255, 32 M de RAM, CD-ROM, Win 95  
Config. recom. PU-266, 64 Mo de RAM, CD-ROM, Win 95  
Version testée  
Note anglaise  
Problèmes rencontrés  
Aucun





## L'AVIS DE RÉMY

★ Enfin une simulation de golf qui s'adresse autant aux mordus qu'à nous, joueurs sur PC ! En dépit de son caractère un peu répétitif, dû au faible nombre de parcours possibles, Jack Nicklaus' Golden Bear Trophy se joue avec un vrai plaisir, même si l'on n'a pas passé la moitié de sa vie sur les greens.

★ Plus joli et plus convivial que la plupart de ses concurrents, mais assez difficile pour intéresser les pros, il représente une bonne manière de s'initier aux joies du swing, ou de tromper l'attente pendant un hiver pourri.



Ici, le coup de main a carrément l'air de tomber du ciel. Le golf, sport divin ?

▶ joueur, et donc de la future trajectoire de la balle, est non seulement simple (interface souris-clic sans surprise) mais surtout beaucoup plus « parlant » que d'habitude. Celui qui n'a jamais vu ses chaussures sur un terrain de golf ne sera pas trop surpris par les résultats de son swing et arrivera très vite à comprendre pourquoi il a atterri dans l'étang, et progressera donc plus vite. Certes, comme d'habitude, il faudra passer un certain temps sur le jeu pour arriver à doser ses coups aussi subtilement que Jack lui-même, mais pas au point que cet entraînement

Les attitudes des persos sont très explicites sur la qualité de votre dernier coup. Et attendez de voir les filles !



Billy, un des sept joueurs que vous pouvez incarner. Ça ne change hélas pas la qualité de vos coups.

devienne décourageant pour le novice. Car ce brave Jack sait se montrer compréhensif et les trois niveaux de difficulté sont réellement progressifs. L'intelligence artificielle, scrupuleusement dosée, offre un challenge stimulant sans donner dans l'humiliation systématique.

### CONSEILS D'AMI(S)

L'approche est d'autant plus conviviale que le champion en personne vous propose ses conseils éclairés à chaque nouveau coup. Quant aux deux commentateurs sportifs qui détaillent votre parcours, ils sont assez subtils pour ne pas se payer trop ouvertement votre fiolle (seront-ils remplacés par les célèbres Thierry R. et Jean-Mimi L. dans la V.F. ? Suspense !). En revanche, dans le mode le plus difficile, même les champions auront fort à faire, surtout s'ils ont choisi l'option Vent fort, aux résultats très impressionnants. Alors, zéro défaut Jack Nicklaus ?... Non, bien sûr. On peut tout d'abord regret-

ter la froideur des décors précatellés, façon fresques, totalement indifférents à l'action. Ensuite, quatre parcours seulement, c'est un peu maigre pour un *soft* de ce niveau, même si on nous en promet six dans la version finale. La musique, vite entendante, sera à désactiver rapidement. En outre, les programmeurs nous promettent une I.A. beaucoup plus méchante pour la version finale, alors que je la trouvais plutôt bien dosée dans la bêta de test. Enfin, en l'absence d'un site dédié, les joueurs français risquent d'avoir du mal à profiter de l'option Multijoueur. Défaits toutefois mineurs qui n'entameront en rien le plaisir du joueur, passionné ou profane. ■

Rémy Gouave

## HIT

Jack Nicklaus

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Graphismes agréables
- Bonne animation
- 3 niveaux de difficulté

### Les moins

- Peu de parcours
- Décors statiques
- Musique agaçante

Bon, là, en lui a choisi le parcours le plus dégagé, elle a pas intérêt à le remettre dans un arbre !





# 3617 NOUVEAU RESET

**+ de 1.200 produits  
en catalogue**

Recevez la liste complète des produits  
en envoyant un mail à : [reset@vous-informe.com](mailto:reset@vous-informe.com)

**PAS DE CHÈQUE À ENVOYER  
PAS DE NUMÉRO DE CARTE BLEUE À LAISSER**

- 1 → vous vous connectez par Minitel au 3617 RESET
- 2 → vous choisissez le(s) produit(s) qui vous intéressent
- 3 → vous laissez vos coordonnées sur Minitel\*
- 4 → vous recevrez le(s) produit(s) chez vous, par la Poste



3617 RESET vous propose également un vaste choix de matériels :  
lecteurs DVD, lecteurs de CD ROM 40x, disques durs IDE et SCSI,  
modems 56k, cartes sons Soundblaster, mémoires, ...

**... et de nombreux autres logiciels  
pour PC, Playstation et Nintendo 64**

\* Le temps de consultation dépend du produit commandé. Coût d'utilisation du service : 5,57 F/mn  
Interdiction non contractuelle. Toutes les marques citées apparaissent à leurs propriétaires respectifs. Les produits présentés illustrent l'offre du 01/02/1999.  
3617 RESET se réserve le droit de supprimer certains éléments de son catalogue. PASSION INFORMATIQUE JO 01/05/99



C'est pourtant pas  
compliqué : cinq stocks  
de poutre + cinq stocks  
d'acier = un port ;  
deux ouvriers +  
deux moutons = une  
fabrique de laine.

Vous savez pas  
calculer ou quoi ?

Ici, point de conquête  
sans gestion, c'est le  
prix de l'expansion  
colonisatrice.

# Imperialism II

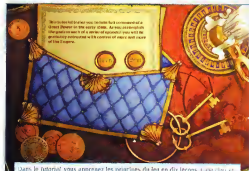
## Conquête en un mot

**Q**u'est-ce qu'il a dit  
de célèbre Christophe  
Colomb quand il a  
découvert l'Amérique  
(après les Vikings) ?

Mmh... ? « *O Dio mio* (Christophe Colomb était italien) *un nueva mundo* (il était pote avec la reine d'Espagne) *ma qué c'est fantastique* (h, c'est moi qui traduis). » Bon, très bien, j'en sais rien. Mais est-ce qu'il se doutait des conséquences de son acte ? A-t-il pensé aux clameurs du presque XXI<sup>e</sup> siècle qui allaient se retrouver virtuellement à la place des conquistadores ? Et ce, sur une période de 300 ans (1500-1800). Il s'en fichait complètement, oui. À vous maintenant de vous y coller, vous allez voir ce que ça fait de gérer la colonisation d'un continent.

Avant toute chose, un avertissement. Il s'agit de ne pas avoir une moitié de cerveau pour jouer à Imperialism II.

Les cartes aléatoires sont  
déboussolantes au premier  
abord : menez le bon des pays.



Dans le tutorial vous apprendrez les principes du jeu en dix leçons. L'un d'eux est  
bien fait, même si on n'y aborde que le minimum vital.

Il faut être capable de faire plusieurs  
choses en même temps (tel l'auto-  
mobiliste, par exemple, qui peut tout  
à la fois conduire, siffloter et insulser  
la madame qui traverse). Ici, ce serait  
plutôt du genre : exploiter ses terres,  
développer son empire, conquérir  
celui du voisin. Avec une interface  
carément plus claire que l'ancienne,  
les habitués apprécieront, les autres  
seront moins paumés — surtout grâce  
au tutorial plutôt bien fait. Ce civili-  
zation-like fonctionne toujours au  
tour par tour, ou un tour équivaut à un

an (ça laisse le temps de réfléchir).  
Vous allez donc pouvoir confortablement  
penser à votre stratégie.  
Et voilà, le mot terrible est prononcé :  
stratégie. L'autre mot terrible c'est  
gestion. Avec ces deux mots, vous  
devrez devenir une grande puissance  
économique, la force d'Europe la  
plus balèze, rien que ça. Vous verrez  
que la journée de l'empereur lambda  
est plutôt chargée. Faites gaffe à vos  
productions agricoles, développez les  
infrastructures de votre empire et

À quel vous pensez quand vous  
voyez un écran dans le genre de  
celui-ci ? À un clone de Civilization ?



Format : CD-ROM PC  
Éditeur : S&S, États-Unis  
Genre : gestion-stratégie  
Tout-jeu tier  
Date de sortie : indisponible  
Prix : env. 35 €  
Config. min. : Pentium III,  
16 Mo de RAM, Windows  
95/98, carte vidéo SVGA 1 Mo,  
Modem 28k. Kit pour le jeu sur  
Internet (fonctionne également  
sur Mac)

Format cartonné  
N°1 an II de  
N°3 constatés  
(tous les systèmes)  
— comment ça va ?

Dites, avez braves gens. Recevez  
les nouvelles du monde.





À chaque tour de jeu, on vous tient au courant de ce qui se passe. Là, c'est l'état de nos commerces extérieurs. Pour le moment, c'est la dédicte totale.

## LE CONTRAIRE DE LUC

★ *Aie ma tête... Si j'ai mal, ça prouve qu'elle n'est pas creuse, ouf. En tout cas, je n'aurais la cause de cette migraine : l'imperialisme, le retour. Certes, au niveau gestion et colonisation, on peut difficilement faire plus complet et surtout, plus réaliste (quoique Civilization Call to Power...).*  
En revanche, si *Platoforma* a été revue afin de simplifier la prise en main, elle ne rend pas le jeu plus rythmé ou plus agréable. Les parties deviennent rapidement longues et fastidieuses et l'on se retrouve enseveli sous les tableaux et les données... Alors si Noël veut faire l'intelligent, mal pas !

investissez dans la recherche (un arbre des technologies vous donne accès à plus de 100 découvertes). N'oubliez pas que rien n'est gratuit. Avec vos petits bonshommes spécialisés (le constructeur, l'ingénieur, l'explorateur, etc.), la découverte du nouveau monde, comprenant ses richesses propres et ses peuplades, se révèle fort payante. Partons du principe que votre Q.I. n'est pas égal

à la température ambiante et tâchons de nous montrer dignes de Charles Quint.

### QUE DU BEAU LINGE

Ah ben oui ! Ce serait trop simple. Vous croyez que Cortés aurait réussi dans la vie s'il n'avait pas jonglé avec les alliances, les petites ruses et les grandes offensives ? Quand la reine d'Angleterre vient vous trouver pour faire copain-copain et établir des liaisons commerciales entre votre pays et le sien, et qu'il vous incombe d'accepter ou de refuser, ah, ah, vous vous trouvez bien embêté puisque vous êtes déjà allié aux Français, qui eux-mêmes sont les ennemis du Royaume-Uni. Fourberie pour fourberie, acceptez, il sera toujours temps de trahir vos alliés quand vous serez assez puissant pour leur en mettre plein la tronche. Délicieuse activité qui vous est permise en réseau local ou sur Internet, à raison de six Cortés

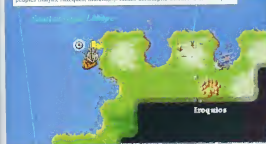
maximum par partie – mazzette, ça en fait des Cortés.

Qu'est-ce qu'il y a après la diplomatie ? Mmmh ? Je pose la question. Qu'est-ce qui se passe quand on a bien discuté avec tout le monde, passé des accords, signé des traités et tout ? C'est simple : la guerre. Si vous avez judicieusement investi dans les nouvelles technologies ou piqué celles des autres avec vos espions, votre puissance militaire est décuplée. Et si vous avez bien manœuvré, vos alliés sont puissants (et vace et versatile). À ce moment-là, guerre ou ►

La carte est découpée en secteurs carrés. Chaque zone de la carte peut ainsi être sélectionnée avec précision.



Avec vos navires, partez explorer le monde, ses richesses (épices, café...) et ses peuples (Mayas, Aztèques, Indiens...). Suivez Christophe Colomb : il innovez pas



Drable ! Qui sont-ce cela sont-ils ? Des pirates ou simplement d'autres puissances colonisatrices ?



## L'AVIS DU NOËL

★ Monnêtement, j'ai accroché moyen. Mais c'est sûrement parce que je n'ai pas l'étoffe d'un Cortés. Pour maîtriser la bête, il faut effectivement un courage et une patience que je n'ai pas ! Cependant, si c'était le cas, je devrais admettre que *Imperialism II* est non seulement complet et riche, mais surtout, plus simple à prendre en main que le premier ! Bref, les fans de jeux d'échecs ou de simulations de golf, adeptes de la prise de tête, vont adorer. Alors même si je penche vers les deux étoiles, augmentons à trois pour faire intelligent.



Le panneau des nouvelles recrues. Pensez à recruter et former de nouvelles unités. Pensez également à les nourrir et à les payer.

► pas, vos 40 unités militaires, navales et civiles évoluant sur 300 ans, vont vous donner des cheveux blancs. Jetez un œil sur le site ([www.imperialismii.com](http://www.imperialismii.com)) pour vous faire une idée. Les phases de combat ont été améliorées, elles peuvent être gérées par votre processeur préféré ou par vos propres soins (comme la plupart des autres phases de jeu d'ailleurs). Il y a un inconvénient cependant dans la gestion des invasions : vous ne voyez pas la progression de l'ennemi. Poof, il est chez vous et



Le panneau des recherches technologiques. Ayez un œil sur tout. Gardez l'autre fermé. Et le troisième bien ouvert.

débrouillez-vous pour le bouter hors de vos frontières. Mais que diantre, est-ce là chose qui effarouche un empereur ? Un authentique empereur doit savoir réagir prestement face à l'imprévu.

### TOUT ÇA C'EST BIEN BEAU MAIS...

Où se me fera pas garder le meilleur pour la fin. Y a-t-il du mauvais dans *Imperialism II* ? Mouvais, juste quelques détails... D'abord, les graphismes. Franchement, dans le genre vieux machin qui bouge mal, à part Alpha Centauri, on fait difficilement pire, même si les cartes et les unités sont plus nettes que dans le premier opus (encore heureux). Il est vrai que le soaci des effets visuels n'est pas le propos de ce genre de soft. L'intérêt est ailleurs. Alors d'accord, parlons de l'intérêt. À mon humble avis,

*Imperialism II* s'adresse clairement et uniquement (relisez uniquement) aux gestionnaires purs et durs. Il faut aimer le gestion quoi (et le commerce, et la stratégie, et la diplomatie, et...). la prise de tête ? Non, non, c'est un bon jeu si on aime les chiffres et les cartes en 2D. Ça doit être un jeu peu écarquie ambueux, ou pour politiciens qui se débâtent attendant les prochaines élections. Le Tétris de Jospin ? En tout cas, ce qui est sûr, c'est que c'est un jeu sérieux. Vous pourriez presque l'installer au boulot. Si on vous surprenait dessus, vous prétexteriez que c'est le nouveau logiciel de gestion des stocks (au clic sur l'arbre des technologies et le tour est joué). L'amie du caducée, avec le côté historique en prime. Si vous voulez savoir comment fonctionne une puissance dirigée par un conquérant, parfait, sinon allez digérer ailleurs.

Noël Chanat

En haut : l'armée en cours, votre richesse, la carte globale. À droite : le panneau d'informations. En bas : l'accès à toutes les technologies, industries, transports, etc.



Ce monde est à conquérir. Vous êtes un conquérant, alors au boulot.



#### Imperialism II

Graphisme ★★  
Son ★★  
Animation ★★  
Durée de vie ★★

#### Les plus

- 5 niveaux de difficulté
- Interface améliorée
- Aspect découverte

#### Les moins

- Jeu pour comptable
- Graphisme
- Démoralisant

# COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS GEN4



**N°110**

SPECIAL STARCRAFT. AVEC UN SUPPLÉMENT SUR LE JEU TOTALCOMMS  
UN JEU COMPLET ANVIL OF DARK ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°111**

SPECIAL X-FILES LE JEU, DOSSIER VIRGIN  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET STAR GENERAL ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°112**

SPECIAL HALF-LIFE, COMMANDOS ET HEART OF DARKNESS  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET AZRAEL'S YEAR ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°113**

SPECIAL FALCON 4, GEN 4 D'OR, MAX 2  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET WARHAMMER ET UN CD DE DÉMOS



**N°114**

SPECIAL GRIM FANDANGO, INDONA JONES ET LES AUTRES PROJETS DE LUCAS ARTS POUR 99  
3 CÉDÉROMS LA DÉMO JOUABLE DE SIM, UN JEU COMPLET SHADOW OF THE COMET ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°115**

SPECIAL MONACO GRAND PRIX, FANBOY 6, CLIN MACREA ET VIRGASM  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET TUNNEL 81 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°116**

SPECIAL POPULOUS 3, RAGE OF THE MAGES, TOMB RAIDER III, SANITARIUM  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET ALONE IN THE DARK 3 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES



**N°117**

SPECIAL TOMB RAIDER III, SIM, HALF LIFE ET POPULOUS 3  
2 CÉDÉROMS  
LA DÉMO JOUABLE DE TOMB RAIDER III, UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°118**

SPECIAL DARK PROJECT LA NOUVELLE DIMENSION DU DUAKE-LIKE  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET : LE SECRET DU TEMPLIER, UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°119**

SPECIAL MEILLEURS JEUX DE 1999  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET : ARMOR COMMAND ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

## ...ET COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bon de commande

NUMÉROS	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		*Toujours 10 F de frais de port par revue	= F

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :  
Génération 4 - anciens numéros  
5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

☐ M. ☐ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Tél : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : .....

Date et signature : .../.../1999

**GEN4**

115

Depuis quelques mois,  
le gars Sokal, artiste  
connu dans le petit  
monde de la BD  
européenne, travaille  
sur un jeu. Ce genre  
d'association nous

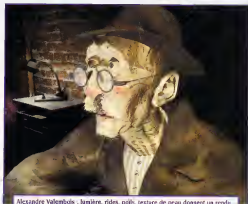
effraie toujours  
un peu, car l'espoir  
d'une œuvre originale  
est confrontée  
à l'appréhension  
d'un faux jeu.

# L'Amerzone

## Sans fouet ni chapeau

**F**ort heureusement, l'histoire s'avère rapidement peu commune. Tout commence en 1933. Un jeune zoologiste du nom de Alexandre Valembois organise une expédition pour un pays reculé : L'Amerzone. À la suite de multiples mésaventures, il sera recueilli et accepté par une tribu d'aotchiotes. Il vivra les moments les plus heureux de son existence, jusqu'à ce qu'il assiste à un étrange rituel. Lors d'une initiation, un jeune homme doit ramener d'un volcan un œuf d'une espèce mythique : l'Oscau blanc, qui jamais ne se pose. Pour obtenir naissance à celui-ci, le sorcier du village doit effectuer une « manipulation génétique ».

Fasciné par cette découverte, il promet l'irréparable : voler l'œuf pour l'apporter au musée de Paris. Mais à son retour, il se heurte à l'incrédulité de ses collègues. Conspué par la communauté scientifique, il se retirera dans un village perdu pour vivre



Alexandre Valembois : lumière, rides, poils, texture de peau donnent un rendu du visage proprement hallucinant.

dans la pauvreté et le remords. C'est en 1998 qu'un journaliste (vous) intéressé par L'Amerzone contacte notre vieux professeur. Venu pour un article, il obtiendra bien plus. Dix ans auparavant, le muséum a renvoyé à

Valembois cet œuf « inutile » et, chose incroyable, quelque chose vit encore à l'intérieur. Dès lors, réparer son erreur devient une obsession pour le vieux zoologiste. Toujours traité comme un paria, il devra se débrouiller seul pour organiser un nouveau voyage.

Cette charmante bestiole (que vous rencontrerez) contribue avec ses congénères à l'ambiance décalée du jeu.



Œuf du fœtus Amerzone,  
12 janvier 1933

Le fameux œuf que vous devrez ramener. Si savoir où il se trouve est simple, y accéder l'est beaucoup moins.



Format CD-R/M/PC  
Éditeur Microïde  
Sortie disponible  
Prix env. 350 F.  
Genre aventure  
Config. min. : 166, 32 Mo  
Le jeu, CD-R/M/PC, carte  
graphique 2 Mo, Win95  
Config. recom. : 223, 64 Mo  
Le jeu, CD-R/M/PC, carte  
graphique 5 Mo

Versión testée  
Sokal remplace  
Problèmes rencontrés  
plus haut dans la qualité  
d'images

## LE RETOUR DU DOCTEUR MAD

Je ne sais pas si vous vous souvenez vaguement du dessin animé *Inspecteur Gadget*, et surtout du méchant attitré, le Docteur Mad. Ce dernier possédait un super véhicule, à la fois voiture, avion, bateau et sous-marin. Eh bien vous aurez l'occasion, dans le jeu, de vous déplacer à bord de l'*Hydraflot*, qui reprend le même principe. Ce sera à vous de choisir entre ses six configurations disponibles pour progresser. Il est juste dommage que le choix soit assez guidé, même s'il reste possible de se crasher.



Mais à plus de 90 ans, Valembois arrive au terme de sa vie. Ses dernières paroles seront pour vous demander de ramener l'œuf à sa place. C'est ainsi que commence votre périple dans un univers à la fois onirique et réaliste, à la façon des romans de Jules Verne.

### DESSINE-MOI UN ŒUF

C'est clair, Sokal n'est pas manchot. Le monde de *L'Amerzone* est illustré par des graphismes réellement magnifiques, d'une qualité quasi photographique. Alors qu'on aurait pu croire que les concepteurs operaient pour une représentation par écrans

fixes successifs, leur choix s'est porté sur un moteur similaire à l'*Omni 3D*. On se déplace donc case par case avec la possibilité d'observer les décors sous n'importe quel angle. Cependant, le résultat obtenu par ce Phoenix VR Tools est vraiment fantastique. La qualité visuelle des phases 3D est très proche des superbes écrans 2D.

L'art du dessinateur se ressent essentiellement dans la création d'objets et d'animaux imaginaires, mais assez crédibles. Ce luxe de détails sur la faune et la flore de *L'Amerzone* contribue d'ailleurs grandement à donner la sensation que l'on évolue

dans un monde à part entière.

Autre source d'admiration : la modélisation des visages des personnages. Rarement un tel degré de réalisme avait été atteint. On en vient à regretter de ne pas faire plus de rencontres. L'aspect auditif n'est pas négligé : les voix des personnages sont parfaitement interprétées et les bruitages très convaincants. Il est juste dommage que les agréables musiques ponctuées les cinématiques n'accompagnent pas les phases de jeu car le fond sonore est parfois un peu vide.

Et ce qui fait plaisir, c'est que cette débauche artistique sert un vrai jeu. Des objets à ramasser, des documents et des lieux à étudier très attentivement, des épreuves logiques... Pas de doute, c'est de l'aventure et non une succession de puzzles façon Riven. ▶

### L'OPINION DE LOC

★ Bon, ils seront pas contents chez Microïds mais tant pis...  
★ Alors *L'Amerzone* c'est drôle !  
★ Ça a l'odeur du Cryo, la couleur du Cryo mais ça n'est pas du Cryo ! Des phases cinématiques bluffantes, un moteur de jeu qui rappelle furieusement l'*OmniCD*... Oui mais ce jeu d'aventure, s'il est assez calme, bénéficie d'une bonne ambiance et surtout, du design de Sokal (l'auteur de *Canardo*). En dépit d'un rythme assez papé et d'un scénario peut-être pas assez dynamique, le dernier de chez Microïds reste très beau.

Pendant que Valembois était la risée du monde scientifique, son ami devenait dictateur de *L'Amerzone*. L'ambition...



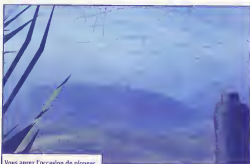
C'est pas que vous portiez la poisse, mais presque tous les personnages attendent votre venue pour danser.





## L'avis de Frédéric

★ L'Amerzone m'a déçu. Peut-être est-ce parce qu'il démarre vraiment très fort : réalisation impressionnante, histoire originale, univers à la Jules Verne, véritables énigmes... Mais on se retrouve rapidement pris dans le rythme d'un « court fleuve tranquille ». Frustrant pour ceux qui ont l'habitude de trainer dans les mondes de Indiana Jones ou de Guybrush Threepwood. Mais si vous cherchez à passer un agréable moment, à vous promener dans une douce rêverie sans trop vous torturer les méninges, L'Amerzone est fait pour vous.



Vous aurez l'occasion de plonger à l'intérieur d'une baleine. Le Phoenix affiche alors de belles déformations.

► L'interface est épurée avec un curseur réagissant aux zones d'action et un inventaire. Rien de plus intuitif. C'est donc avec intérêt que l'on se plonge dans L'Amerzone. Malheureusement, des défauts ne tardent pas à se manifester. Pour commencer, si l'on excepte une ou deux énigmes vraiment retorses (faut trouver l'enclouche dans l'ascenseur ?), le jeu

Cet saleté d'oiseau s'efforce de défaire mon grappin et ça le fait nauséabond. Une terrible et plaquante.

Les jeux d'ombre et de lumière sont particulièrement travaillés. On en remarque dans quasiment tous les écrans.



La jeune fille dont le professeur tomba amoureux. Il faut être fou pour préférer un oaf, même d'Oiseau blanc.

s'avère trop facile. D'accord, il est agréable de progresser régulièrement, mais pas au détriment de la durée de vie. Or, dans le cas présent, elle n'excède pas les 10, 15 heures, ce qui fait un peu léger pour un jeu d'aventure.

### C'ÉTAIT ÉCRIT

De plus, le déroulement des événements est veniment linéaire. Ces deux caractéristiques seraient pardonnables si l'on vivait des situations variées et palpitantes (comme Sanitarium). Malheureusement, ça n'est pas le cas et c'est bien là le gros problème. Le joueur se contente de refaire le voyage de Valembois tel qu'il est décrit dans un journal trouvé en début de partie. Pas de surprises,



Ces girafes d'eau sont l'occasion d'un petit « ride » cinématique. Il y en a pas mal dans le jeu, tous très beaux.

Cette petite île abandonnée, au produit, constitue une escalade oblique. Le nombre d'épaves n'est pas rassurant.

de rebondissements, de détours. On s'attend à ce qu'on va trouver. Il aurait été préférable de répartir les informations du journal un peu partout dans le jeu, pour une découverte progressive. Cela aurait évité cette sensation de plat scénaristique que l'on ressent à partir du second CD-ROM (il y en a quatre). Bon, ce jugement est peut-être sévère (Ndlr. Mais, Fred, qu'est-ce qui t'arrive ?) mais L'Amerzone joue sur deux registres. D'une part, l'aventure pure et dure où, malgré un aspect décalé et poétique, il aura du mal à s'imposer. D'autre part, l'approche grand public avec un nom relativement connu et une réalisation accrocheuse. Et là, il y a fort à parier que le produit fera un carton car il réunit les qualités qui séduiront ceux pour qui jouer est juste une détente.

Frédéric Dufresne

### L'Amerzone

Graphisme ★★★★★

Scénario ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Que c'est beau !
- Ambiance onirique
- Vrai jeu d'aventure

### Les moins

- Scénario sans surprise
- Trop court
- Avancée linéaire

### CLOSE COMBAT III : Le front russe

**POUR VOUS : 579 F**

[illegible]

**274F**  
de réduction  
sur l'abonnement  
**GÉNÉRATION 4**  
**+ CLOSE COMBAT 3**



**Date : .../.../... Signature obligatoire :**

Les données ci-dessus étant toutes, informatiquement, le fruit d'accès et de vérification prisés par le 14-24/01/78 peut à savoir copies de notre service chimement  
 Nous remercions vous d'avoir répondu et nous, ces données, sont toutes, informatiquement et nous à présent par tout

Offre valable jusqu'au 10 mai 1999

5121A

Dans les jeux,  
on sauve plein  
de choses : sa promise,  
sa famille, des  
inconnu(e)s, des vieux,  
des jeunes, des villes,  
des royaumes,  
des pays, des mondes,  
l'univers et surtout

sa vie. Mais faut bien  
avouer que le coup  
du cirque, c'est  
la première fois.

# Starshot

## Panique au Space Circus

### La piste aux étoiles

**V**ous êtes Starshot et vous êtes un raté. Si, si, pas la peine de nier. La preuve, c'est que vous avez

été conçu pour être une arme absolue ; or vous détestez ça. Capable de dévier des comètes pour donner une suite à *Armageddon* (non, pitié), vous préférez lire un bouquin. Viré de l'armée, vous vous retrouvez à jongler dans un cirque.

En fait, c'est un boulot plutôt pénard, malheureusement, il risque de ne pas le rester longtemps. Le Space Circus qui vous emploie se retrouve une suite à *Armageddon* (non, pitié), vous préférez lire un bouquin. Viré de l'armée, vous vous retrouvez à jongler dans un cirque.



Les poissons du coin sont très selectifs ne bouffent que les touristes comme vous. Ah, la cuisine exotique...

*Primo*, trouver une machine qui détectera des attractions géniales. *Secundo*, mettre la main sur ces phénomènes de foire avant Wolfgang.

#### J'EN AI UNE BIEN BONNE

Derrière ce scénario se cache un jeu de plates-formes, un « mario 64-like » (venant d'ailleurs de la N64). Concrètement, vous vous baladez dans un univers en 3D, libre de vos

En collectant des bonus de carburant pour Willy, vous pourrez voler quelques instants. C'est cool mais court.



Ce surfeur vient de se crasher lamentablement devant vous. Une façon originale d'amorcer une phase de saut.



Tenons est paradisiaque mais « hyperflaque ». Remarquez, avec des pelliciers comme ça, je suis pour les foulées.



Format CD-ROM PC  
Éditeur Infogrames  
Sortie avril

Prix env. 299 F.

Genre plates-formes

Config. mini, 4833, 32 Mo de

RAM, CD-ROM Fa, 30fx, Win95

Config. recom. 486, 32 Mo de

RAM, CD-ROM M 32x

Versions Testeur

pour français

Problèmes rencontrés

avec cet éditeur



En la semaine de sortie de Starshot, on va l'expliquer les mécanismes de jeu de Starshot.

Ces balcons que vous retrouverez tout au long de jeu vous donneront des indices pour résoudre les énigmes.



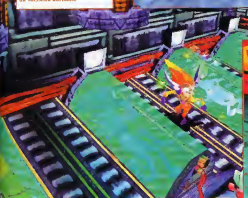
Au terme de votre première mission, vous ferez fuir le vaisseau du Virtua Circus mais Wolfgang est rancunier.

mouvements et de votre destination. Il suffit de voir les graphismes colorés et MTP (pour : mignon tout plein) de Starshot pour comprendre qu'il ne renie pas la paternité du plombier nippon. Pourtant, ce produit français se démarque sur plusieurs points. À commencer par un humour omniprésent. Attention, pas des blagues repiquées à l'usine d'emballage de Carambar mais celles avec des morceaux de rire dedans. On les trouve dans les dialogues des personnages. Starshot, que vous contrôlez, est constamment accompagné par Willfall, sorte de Jimmy Crique robotisé, et Willfly, une fusée maigre. Entre la naïveté du héros, l'ironie du mentor et le crétinisme ambiant des autoch-

tones avec lesquels vous pouvez converser, on ne s'ennuie pas. Cette ambiance délirante est complétée par un environnement déjanté. Chacune des sept planètes à visiter caricature ironiquement un aspect de la société. Tensuns (Twinsuns ?) critique les centres de loisir où tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil (c'est obligatoire). Killer Expo allume sans retenue les militaires, Technomun fastige une civilisation

Vous n'avez jamais essayé de sauter sur un porte-avion ? Ben, il n'est jamais trop tard pour s'y mettre

Starshot contient de nombreux clips d'art aux films les plus connus comme cet Allen en valisette dormant.



robotisée à outrance devenue fainéante et ramollie du bulbe, etc. Hilarant ! Second élément appréciable. La variété du jeu. Vous devrez faire face à une multitude de situations différentes, tant avec vos menottes qu'avec vos réflexes. Des exemples ? Pour faire fuir le vaisseau Virtua Circus, incitez un requin à manger ses trains d'atterrissage. Aidez une armée miniature à gagner pour pouvoir traverser des eaux dangereuses sur un porte-avions modèle réduit. Toutes ces petites phases de réflexion, additionnées aux dialogues, confèrent au bébé de Infogrames un côté aventure loin d'être désagréable.

## COLLECTION DE BONUS

Pour le reste, on retombe dans des caractéristiques plus conventionnelles. Les mondes parcourus sont vraiment gigantesques, donnant une bonne sensation de liberté. Une carte permet heureusement de repérer les lieux importants sans tourner en rond pendant des heures. Outre les objectifs spécifiques, vous devrez collecter divers bonus : munitions, vies et surtout carburant pour atteindre les

## L'OPINION DE SÉBASTIEN

★ Je pensais vraiment que Starshot vendrait rompre la malediction qui touche le PC depuis des années : celle des jeux de plate-forme. Il avait pourtant tout pour réussir : des graphismes colorés et mignons (qui chargent un peu des éternels décors apocalyptiques), des univers vastes donnant une grande impression de liberté, des personnages atypiques et souvent drôles, des voix françaises de qualité. Du coup, notre déception est encore plus âpre lorsque on découvre une gestion de caméra hasardeuse affectant gravement la jouabilité.

La Killer Expo est l'occasion d'écouter toutes les planudes commerciales de vendeurs d'armes fous furieux.





Des touristes débiles traitaient de photos un pauvre animal. Sauvez-le pour qu'il active un arbre-castafiot.

Techromam: les adultes sont lobotomisés par la télé, les enfants par les consoles et les architectes fument.



▶ planètes éloignées. Pour se déplacer, Starshot dispose d'une palette de mouvements assez complète: marche, course, saut (trois hauteurs), nage et vol limité grâce à Wilfly. Vous pourrez aussi tirer pour éliminer de terribles ennemis, comme ces bambins dont vous avez écrasé les châteaux de sable.

### TUONS LE CAMERAMAN

L'intérêt de Space Circus n'est pas trahi par sa technique, au contraire. Que l'on apprécie ou non le look MTP, fait reconnaître que les graphismes en jettent. Les teintes sont vives, les textures agréables et parfaitement ajustées. C'est d'autant plus fort que l'aspect cubique des formes est très minimisé. Les personnages bénéficient ainsi d'un

## L'AVIS DE FRÉDÉRIC

★ Y a pas à dire, ça fait du bien de se marrer et l'univers complètement loufoque de Starshot est une source intarissable de rigolades. Doté en plus d'une réalisation exemplaire à faire pâlir Lara et surtout de situations très originales, Space Circus pouvait prétendre au top des jeux de plate-forme/réflexion. C'est donc encore plus énervant de voir cette gestion déplorable de la caméra gâcher sa réussite. Starshot reste malgré tout très sympathique et les amateurs du genre auraient tort de se priver, surtout à ce prix.

design original et amusant, à l'instar de leurs animations.

Le rendu sonore est du même acabit. Passons sur les musiques, moyennes et répétitives, et sur les sons, sympathiques mais communs. Le plus génial, ce sont les voix. Chaque intervenant à la scène, interprète de façon parfaite, c'est-à-dire complètement loufoque. Le résultat est digne d'un dessin animé.

Alors pourquoi seulement 3 étoiles ? À cause d'une grosse faiblesse de

jouabilité, pourtant vitale dans ce type de jeu. Tout part d'une gestion exécrable de la caméra semi-automatique. Il faut constamment recadrer sa position manuellement, or, elle tient compte des obstacles. Impossible d'avoir une vue arrière si vous êtes adossé à un mur, par exemple. Peu pratique.

Mais le pire, c'est que vos mouvements dépendent de l'angle de vue et pourtant, la fonction automatique se déclenche avec les obstacles. Imaginons que l'on court droit, soudain un élément du décor incite la caméra à se décaler vers la gauche. Automatiquement, votre héros vire à droite, à moins que vous ne compiez par une diagonale. Ça complique fortement certaines phases de jeu, à la limite de l'énervement.

Bon, c'est pas insurmontable. Vies infinies et bornes de sauvegarde permettent de progresser régulièrement, mais le jeu y perd beaucoup. Starshot s'en sort pourtant grâce à sa réalisation, son humour et sa variété qui devraient satisfaire des amateurs tenaces. ■

Frédéric Dufresse

Ultimacrash ressemble à un cinétière de vaisseaux d'ailleurs, ces derniers viennent de loin pour s'y écraser.



Soldat. — Interdit d'entrer Wilfly. — Vous vous trompez Soldat. — J'peux pas me tromper, ch'ais soldat.



La faute délicate du Space Circus. Briefing de mission, description des planètes et voyages se décident ici.

### Starshot

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

### Les plus

- Humour omniprésent
- Richesse et variété
- Graphismes et voix

### Les moins

- Caméra médiocre
- Manipulation moyenne
- Difficulté corollaire

# LA BOUTIQUE PRESSIMAGE

Commandez et recevez rapidement  
les meilleurs hors-séries avec CD-Rom  
de Pressimage

<b>Ref.: GEN HS 5</b>  <b>49 F</b> <b>HS spécial BUZZARD PC</b> Pour tout savoir sur Warcraft Diablo, et des niveaux supplémentaires	<b>Ref.: CUM T</b>  <b>38 F</b> <b>MONTER son PC</b> Pour tout comprendre sur l'ordinateur	<b>Ref.: CUL 31</b>  <b>49 F</b> <b>ANGLAIS PAR LA MUSIQUE</b> Une méthode d'apprentissage de l'anglais facile et efficace sur PC	<b>Ref.: MCT</b>  <b>49 F</b> <b>TOUT POUR COMPRENDRE VOTRE PC</b> Tout ce qu'il faut savoir sur votre ordinateur	<b>Ref.: GPC HS 1</b>  <b>49 F</b> <b>500 LOGICIELS PC</b> Logiciels pour tous les besoins
<b>Ref.: GEN HS 6</b>  <b>49 F</b> <b>EXHUMED</b> Découvrez un jeu PC en 3D dans la lignée de Doom	<b>Ref.: FUN HS 4</b>  <b>59 F</b> <b>Special SIERRA</b> Collector avec 3 jeux PC complets : kart racing, Road Borne, Silent Thunder	<b>Ref.: MPT HS 2</b>  <b>49 F</b> <b>SPECIAL CLIPARTS</b> 3000 Cliparts : photos, illustrations, dessins, etc.	<b>Ref.: MPT HS 3</b>  <b>49 F</b> <b>SPECIAL CLIPARTS</b> 3000 Cliparts : illustrations, photos, dessins, etc.	<b>Ref.: MPT HS 4</b>  <b>49 F</b> <b>SPECIAL CLIPARTS DE FÊTES</b> 3000 Cliparts : illustrations, photos, dessins, etc.
<b>Ref.: CUL HS 1</b>  <b>49 F</b> <b>CANNES 97</b> sur la CD-Rom 50 ans de festivals et du starbuck	<b>Ref.: MUS HS 1</b>  <b>69 F</b> <b>TECHNO PARTY</b> CD-Rom avec 8 pistes audio	<b>Ref.: FORCE 1H</b>  <b>45 F</b> <b>HS PC FORCE</b> Une belle histoire de l'ordinateur PC	<b>Ref.: GEN 4 8H</b>  <b>59 F</b> <b>HS GEN 4 GOLD</b> Une grande histoire de la presse	<b>Ref.: GEN 4 7H</b>  <b>79 F</b> <b>HS GEN 4 GOLD</b> Une grande histoire de la presse

Les produits indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

## Bon de commande "magazines Hors-Séries"


Indiquez les références

☐ Je paie ..... + port ..... FF = Total ..... FFTTC  
☐ Je règle par : ☐ Chèque ☐ mandat lettre  
☐ Carte bancaire N° ..... Exp.: .../...  
 Nom : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code postal : ..... Ville : .....

Frais de port : 10 F par magazine,

Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci de régler par mandat ou carte bancaire internationale.

Si vous pensez qu'au lieu de fuir lâchement, les héros de Jurassic Park auraient dû, en dignes représentants du genre humain,

choper un bazooka et carrer une roquette

dans la tronche

du T-Rex, Turok devrait vous intéresser.

# Turok 2

## La revanche du T-Rex

**E**t hop, encore une adaptation console. Cette fois-ci, c'est de la N64 que nous provient ce jeu. Les gars

de Igarna n'en sont d'ailleurs pas à leur coup d'essai puisque le premier épisode avait déjà été converti au format PC. Malheureusement, le résultat laissait un peu à désirer, notamment à cause d'un brouillard empêchant de voir à trois pas et d'une action aussi lente qu'une tortue asthmatique portant l'Empire State Building sur son dos. M'enfin, comme c'est vilain tout plein d'être raccommuni, essayons d'aborder ce jeu sans préjugés. Le scénario vous place dans la peau de Turok (dingue ça !), mais attention, pas le même que celui du premier opus. En effet, il s'agit d'un titre. Ne croyez pas que l'appellation Turok, The Second vous donne droit à un château dans le Lancashire et à un complet trois-pièces. Les attributs sont plutôt du style biceps saillants, couteau et sulfateuses en tout genre, mais qu'une plume (ben oui, un

Beaucoup de lieux sont de grandes places au plein air. C'est beau mais gâché par cette épaisse purée de pois.



Chaque entrée dans un niveau donne lieu à une scène de présentation qui batte et quels objectifs remplir.

Indien sans plume, ça fait désordre). C'est pas la panacée dans les cocktails mondains, mais ça tombe bien car votre destination est tout autre. Au terme de sa quête, le premier Turok détruisait le Chronosceptre.

L'eau n'est pas la que pour les effets de transparence. Vous devrez vous y battre avec des armes spéciales.



Malheureusement cet acte permet au Primagen (un méchant) de se libérer d'une prison temporelle. La seule chose qui l'empêche d'envahir le coin, c'est une barrière magique générée par des totems répartis à travers la Terre sauvage. Ce sont ces derniers que vous allez devoir protéger contre l'armée de dinosaures du Primagen.

### T'AS D'BELLES DENTS !

Une fois n'est pas coutume, commençons pas l'aspect technique, souvent déterminant dans les shooty 3D. Et là, malgré l'utilisation (impérative) d'une carte accélératrice, le résultat reste mitigé. Les lieux ne sont pas vilains et les textures agréables, mais bouffées par le brouillard. Par contre, les personnages et effets spéciaux ont

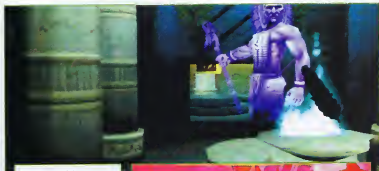
À bout portant, le shooty permet de trancher dans le vif du « sujet ». Alors avec les cartouches explosives...

**Format** CD-ROM PC  
**Éditeur** Activision  
**Sortie** disponibilité  
**Prix** env. 350 F.  
**Genre** shooty 3D  
**Config. mini** P233, carte accélératrice, 32 Mo de RAM, CD-ROM 3x, Win95  
**Config. recom.** P266, carte accélératrice, 64 Mo de RAM, CD-ROM 3x

**Version testée**  
finale anglaise  
**Problèmes rencontrés**  
aucun







À partir du second niveau, vous devrez récupérer des plantes spéciales afin d'obtenir des pouvoirs particuliers.

un excellent rendu. L'animation est plutôt réussie. Il faut voir les monstres, fauchés en pleine course, s'écrouler dans un roulé-boulé sur cinq mètres ou un dinosaure qui vient de perdre la tête continuer convulsivement à griffer le vide.

La musique, et surtout les bruitsages, contribuent grandement à l'ambiance. Cris, râles ou plantes lancinantes vous forcent à rester sur vos gardes. Il n'est d'ailleurs pas rare de repérer la présence d'un monstre à son pas lourd et traînant qui se rapproche. La jouabilité est irréprochable, adoptant une approche commune à tous les jeux du genre.

À noter, l'effort de Iguana pour la conversion : le clavier est complètement paramétrable, permettant d'attribuer au mieux les nombreuses fonctions disponibles, et d'échapper



À chaque fin de niveau, vous devrez protéger un totem d'énergie. Croyez-moi, ça n'est pas de tout repos.

aux bonnes de sauvegarde consoles. Au-delà de l'aspect technique, Turok 2 offre de bonnes surprises. Tout d'abord, un gros travail a été fait sur l'architecture des niveaux. Soit, il n'y en a que six (organisés en *hub*), mais d'une taille absolument gigantesque. De nombreuses zones sont reliées par des téléporteurs, formant un véritable dédale. Pourtant, on s'y retrouve sans trop de problème car

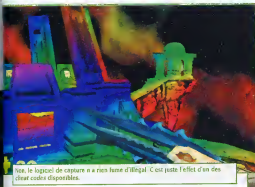
chaque lieu a son *look* particulier. De plus, vous aurez à remplir des missions bien spécifiques. Bon, c'est pas Jedi Knight, mais réflexion, et surtout observation, occupent une place importante.

## JE TIRE OU JE POINTE ?

Là où Turok 2 fait vraiment fort, c'est au chapitre armement : pas moins de 23 bourre-pifs disponibles (plus les différentes munitions). Lames, flèches, fléchettes, balles, roquettes ou rayons, c'est la totale. Et tous ont leur utilité, variant selon l'environne-

## LE CONTRAVIS DE SÉBASTIEN

★ Face aux quake-like sortis dernièrement, Turok 2 ne fait pas le poids. Le coup du brouillard épais pour nous faire oublier les limites du moteur 3D, ça marche une fois mais pas deux ! De plus, Turok 2 semble vraimentankylosé. L'action est sans rythme et comme dans le premier, on s'ennuie assez rapidement. C'est d'autant plus dommage qu'il n'est pas dénué de tout intérêt... Par exemple, son mode réseau présente des innovations intéressantes telles que la possibilité de feinter sa mort. Dommage que Turok 2 soit chia... euh, décevant quand même !



Voilà, le logiciel de capture n'a rien fait d'illégal. C'est juste l'effet d'un des cheat codes disponibles.



Certains monstres disposent carrément d'une arme made in Predator. Le système de suicide est intégré.

## L'AVIS DE FRÉDÉRIC

★ Le gros problème de *Turok 2*, c'est qu'il ne parvient pas à renier son origine. Les limitations de la N64 (brouillard et lenteur) ont été importées sur nos PC. Malheureusement, nous ne sommes pas habitués à ces restrictions. Le shoot 3D reste l'un des genres les plus prisés sur nos machines et les conditions de réussite sont d'autant plus sévères. Malgré cela, *Turok 2* permet de passer un bon moment. On prend plaisir à se balader dans ces mondes et à utiliser la multitude d'armes sur des dinosaures pas si « bêtes » que ça.



Histoire de vous changer les idées, il est possible de faire un tour sur un tricératops armé comme un tank.

► ment et le type d'ennemi. Le carnage est d'autant plus jouissif que le jeu gère en effet les zones d'impact. Et que je t'arrache le bras au fusil à pompe, et que je te trucidé d'un coup dans la tête (encore plus sympa en mode Sniper)... On peut même surprendre nos amis dinosaures par derrière. C'est un aspect important car les munitions sont distribuées au compte-gouttes.

Enfin, la difficulté est bien dosée, avec des dinosaures qui ont pris des cours chez Darwin. Ils sont équipés



Adon est une alliée qui vous aidera à traverser le jeu et vous permettra, à l'occasion, de récupérer des forces



Notre agence vous propose un séjour dans une véritable néropole. Les morts vivants sont garantis authentiques

(lasers et tenues « Predator ») et réfléchissent. Ça s'approche en zigzaguant, ça se planque derrière des caisses, ça contourne les obstacles pour vous dénicher... Plus on avance et plus ça se corse.

### RETOUR À LONDRES

Le problème, c'est que le jeu souffre de gros défauts, le brouillard étant le plus visible. Certes, l'effet est moins prononcé que dans le premier épisode et le champ de vision est suffisant pour voir arriver les ennemis. N'empêche que d'avoir à utiliser le mode Sniper pour percer le fog à 100 mètres, c'est un brin agaçant. Autre réminiscence du premier *Turok*, une action loin d'être frénétique. O.K., on tombe régulièrement sur des monstres et les affrontements sont assez intenses, mais ça n'est pas *Quake*. D'ailleurs, la rapidité de déplacement ne le permettrait pas. C'est assez lent, le héros avance au petit trot, loin des courses haletantes des témoins du genre. En fait, ce rythme permet de choisir les armes et de fouiller les environs. Mais bon, pour un shoot, c'est un peu juste. Ce

manque de punch est d'ailleurs fatal au mode Multijoueur, malgré des options nombreuses (capture de drapeau, équipe...) et l'ingénieuse possibilité de jouer le mort.

Dernières remarques : les zones d'impact manquent parfois légèrement de précision et certains monstres réapparaissent après les télétransports ou les chargements de sauvegardes.

Au final, *Turok 2* s'avère sympathique, avec une ambiance pesante à souhait, une cohorte d'armes dévastatrices et le plaisir de sniper ses ennemis. Mais sa réalisation trop moyenne, et sa lenteur surtout, l'empêchent de venir inquiéter *Sin* ou *Half-Life*. ■

Frédéric Dufresne

La Flesh Dimension est sombre et infestée des gros monstres, mais c'est le seul moyen d'obtenir l'arme ultime



Turok 2	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★
<b>Les plus</b>	
★ LA des monstres	
★ Nombre d'armes	
★ Architecture	
<b>Les moins</b>	
★ Brouillard épais	
★ Action molle	
★ Monstres renaissants	

UN MAGAZINE  
MENSUEL

**OKAZ**

Tous les mois en  
kiosque.

Un bon pour une  
annonce gratuite  
dans chaque  
numéro.

+ DE 1 000  
ANNONCES !



**10F**  
seulement

UN SERVICE  
MINITEL

**3615  
OKAZ**

2,23 F la minute

Mise à jour quotidienne

EN DIRECT saisissez ou lisez les PA :  
micro, consoles, fax, imprimante, TV,  
vidéo, hi-fi, photo, musique...

*Okaz, c'est aussi un magazine  
de petites annonces vendu en kiosque*

Toutes les annonces saisies passent  
automatiquement dans le magazine OKAZ  
**GRATUITEMENT**

**ABONNEMENT SUR 12 N<sup>os</sup>**



**GEN4**  
EARTH

**31,50<sup>F</sup>**  
**LE NUMÉRO !**

**Raisonnez malin !  
ABONNEZ-VOUS  
DÈS AUJOURD'HUI**

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

**GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement**

55, route de Longjumeau 91307 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 75 89

- ☐ Abonnement 1 an (12 numéros) **378 F** (étranger & Dom-Tom 498 F)  
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre  
☐ Carte bancaire : ..... Exp. fin : .../.../...

**Adresse de réception de l'abonnement :**

☐ M. ☐ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Date : ..... Signature : .....

Les données d'adresse sont traitées informatiquement. Le fait d'inscrire et de recadrer votre nom par la fin du 3615/OKAZ peut vous permettre de vous faire connaître. Nous prions tout abonné de nous adresser ses lettres de préférence par écrit.

Marre de tuer sans  
arrêt Kenny et  
les autres, dans  
d'atroces souffrances...  
Un peu de douceur,  
que diable !  
Heureusement, Gruntz

# Gruntz

## Lez p'titz z' hommes vertz

est là pour nous faire  
retomber en enfance,  
période Casimir.  
Ça ne nous rajeunit  
pas tout ça. Mais la  
nostalgie, ça a du bon.



toi, lecteur de *Gen4* qui passe ton temps à jouer à *Half-Life*, abandonne pour quelques instants ta mitraille et tes sentiments destructeurs et viens te ressourcer en écoutant ma jolie petite histoire.  
« Il était une fois le royaume des Gruntz, havre de paix où les gentils Gruntz jouaient à la balle sous le regard attendri du bon roi Gruntz. Mais un jour, de méchants Gruntz

vinrent semer la pagaille chez les gentils Gruntz. Dès lors, rien n'alla plus au royaume des Gruntz... » Mais qu'est-ce qu'un Gruntz ? Eh bien je ne sais pas trop. Disons que ça ressemble vaguement à un Casimir sans taches de rousseur et avec une seule dent qui dépasse. Et ça passe son temps à jouer à ce qu'il y a de des rouges, des bleus, des orange, et puis aussi des jaunes, des verts et des violets. Votre mission, gentil petit Gruntz que vous êtes (non, ce n'est pas une insulte), consiste à rétablir l'ordre et la tranquillité dans ce si beau royaume des Gruntz. Pour cela, il va falloir batailler ferme et déjouer moult pièges, car les bougres de méchants Gruntz, ils sont coriaces, Gruntz alors !

Que les ligues de vertu et autres associations en tout genre qui crient halte à la violence dans les jeux vidéo, les films, et les romans de Émile Zola se

rassurent, leurs chères têtes blondes ne seront point perverties par ce jeu. Quoique, sait-on jamais. Voir des Gruntz se battre à coups de bouée canard (la même que celle de Seb), ça peut donner de mauvaises idées à certains. On n'est jamais trop prudent.

### 'GAFFE, J'SUIS ARMÉE...

Pour simplifier, deux sortes d'épreuves s'offrent à vous, la *Questz* et le mode *Battlez*. Ah oui, j'ai oublié de vous dire, leur langage se caractérise par l'ajout de « z » intempestifs, un peu comme si vous aviez un Gruntz sur la langue. Bref... Le mode

Une fois libéré, le roi Gruntz entame un véritable show à la James Brown : *he feels really good !*



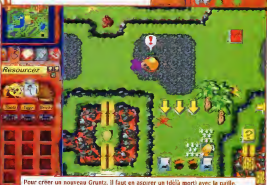
Le monde High on Sweets.

Dommage, ce n'est que du virtuel. Pourtant, on a bien envie d'y être.

Format : CD-ROM / PC  
Éditeur : Micro-M  
Sortie début mars  
Prix env. 270 F.  
Genre : Action / aventure  
Config. min. : 166, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM de  
Config. recom. : 233, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM de  
Version testée  
9.1.0

Problèmes rencontrés  
lorsque les documents

Je crois bien que je me suis  
trouvé de la brique. Ça, c'est  
pour la Redac' en folie. Devinez  
qui est qui



Pour créer un nouveau Gruntz, il faut se aspirer un idjiz mort avec le pilon.  
Le tout est parsemé de bruits délicats.



Parcours des pièces à voler et des ennemis à résoudre. Si vous arrivez à récolter les pièces, tout va bien.

Questz compte neuf mondes différents, du Training au Gruntz la Space, remake grunzien de Star Wars. Vous pouvez également vous balader dans la neige ou sous les tropiques. Mais le plus mémorable reste le *High on Sweetz*, où vous débambalez au milieu de bonbons géants. Un rêve de gosse quoi. Chacun de ces mondes se compose de quatre tableaux. Soit un total, pour les fainéants qui ne veulent pas compter, de 36 épreuves. En mode Battlez, vous n'avez droit qu'à neuf cartes inspirées des neuf mondes.

Selon le mode que vous choisissez, l'objectif est différent. En Questz, vous devez retrouver et rapporter à votre roi un morceau de pierre. Pour cela, il vous faut traverser la carte le plus vite possible (c'est chronométré) et déjouer les pièges qui sont sur

voire chemin : tuer de très très méchants Gruntz, éviter des obstacles et ouvrir des passages. Lorsque vous avez réussi les quatre épreuves d'un même monde, vous passez au suivant. En Battlez, quatre camps de Gruntz s'affrontent, devant s'introduire dans la base ennemie et en capturer le chef. On y retrouve le même genre d'obstacles qu'en Questz.

Sur votre chemin, vous récoltez différents objets qui vous permettent de progresser. Les gants, par exemple, sont indispensables pour détruire les rochers (ou les *muffins* géants) qui vous barrent le passage et sous lesquels peuvent se cacher de petites choses bien utiles.

#### SIFFLER EN TRAVAILLANT...

La manipulation d'un Gruntz est plutôt simple. Une simple mouze... euh pardon, une simple souris suffit : c'est un peu primaire le Gruntz. Mix à part marcher et cotabiter à coups de gant

Sherlock Holmes est bien utile pour savoir si l'on peut obtenir les briques ou pas. Carrément indispensable.

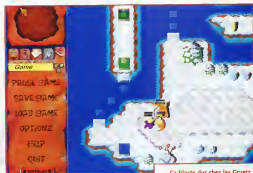


Vous devrez affronter de dangereux passages et de méchants Gruntz, avec comme seule arme, une paille.

de boxe, ça suit pas faire grand-chose. C'est d'ailleurs tellement bête qu'un simple joueur suffit à le distraire : la bonne fêlote pour passer l'ennemi sans dommages. Par contre, ça suit parler. Ça n'arrête pas d'ailleurs, à coups de « *hasta la vista* » et autres formules consacrées. Et ça chante aussi. Faut le voir, le roi Gruntz qui vous fait du James Brown quand on vient le libérer, et avec la chorégraphie s'il vous plaît ! Le fond sonore est plein de références musicales et cinématographiques, de Aetha Franklin à Was Not Was en passant par James Bond et X-Files. Rien que pour ça, le jeu vaut un petit détour

#### L'OPINION DE LUC

★ Voici venu le totem des rêves et des châteaux, dans l'île aux enfants, où c'est toujours le printemps... Ahhh, c'est vrai qu'il est mignon ce Gruntz. Et astucieux en plus. Et assez fun. Bref, c'est un authentique petit jeu rigolo. On pourrait y passer des jours, des mois, et des années mais non... Car Gruntz est certes amusant mais pas suffisamment prenant à mon goût pour mériter plus de deux étoiles. On regarde pour voir, on se marre et puis, comme jadis avec Csimir, on passe à autre chose !



Ça blaste dur chez les Gruntz. Et faites gaffe, même si ça se voit pas, les pailles c'est vraiment mortel.



Les Gruntz viennent de remporter la partie. Tout ça vaut bien une petite fête. They all survive.



Tiens, tiens, un parcours de golf. Le secret de Tiger Woods - C'est un Gruntz. C'est pour ça qu'il gagne.



Les « ? » vous réservent des surprises, bonnes ou mauvaises. À condition de pouvoir les atteindre...

- Les concepteurs ont joué la carte de la madeleine de Proust à fond. Un univers inspiré de celui des enfants avec de petits héros sympas et charmants et un tas de détails qui vous rappelleront bien quelque chose. Et on marche.

Malheureusement, on se sent un peu à l'étroit. Si le jeu ne possède pas de

## L'AVIS DE ANNA

- ★ Les Gruntz, petites bêtes sympathiques et rigolotes vous entraînent dans leur univers plein de références musicales.
- ★ Vous devrez mettre votre sens stratégique à contribution pour progresser dans le jeu. Mais je vous rassure, y a pas de quoi se griller les neurones. Cela dit, le mode Multijoueur annonce de grandes batailles à coups de gant de boxe, païlles et canards gonflables. Ne manquent que les polochons, et on pourrait presque chanter du Pierre Perret ! À mettre entre toutes les mains, surtout les petites.
- ★

tutorial à proprement parler, tout au long de votre progression en Questz, des bornes vous expliquent ce qu'il faut faire. On vous explique ainsi comment se débarrasser du prochain ennemi ou s'annoncer un passage difficile. C'est sympa au début, pour rentrer dans le jeu. Mais à la longue, ça gâche un peu le plaisir. Sauf pour ceux qui ne parlent pas anglais, la version testée n'étant pas en français.

### J'VEUX SORTIR !!!

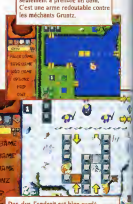
Cette aide est d'autant plus dommageable que les pièges ne sont pas bien difficiles à résoudre. Il n'y a qu'une solution, et le plus souvent évidente. Il suffit la plupart du temps de casser un rocher ou d'actionner une commande. En Questz, on ne peut gérer ni son nombre de Gruntz, ni les options. On se croirait parfois

dans un vieux jeu de console. Bref, on est sur des rails. Le mode Battlez est plus intéressant car le joueur gère un plus grand nombre de paramètres et peut se déplacer où il veut sur la carte. Le mieux reste peut-être le Multijoueur, puisqu'un mode on-line est proposé. Pour ceux qui veulent jouer avec leur cousin de dix ans... L'univers de Gruntz est sympathique et bien élaboré, plein de petits détails soignés qui tuent. C'est ce qui rend finalement le jeu intéressant car les difficultés ne sont vraiment pas insurmontables et le chemin est tout tracé. Reste à savoir à quelle tranche d'âge le jeu s'adresse vraiment. À essayer entre deux parties de Half-Life, pour se détendre (car à voir les rédacteurs de Genf, Half-Life, c'est loin d'être le cas) ! ■

Anna Grimaud

Pour pouvoir passer sans se faire écraser par les briques, vaut mieux ne pas se tromper de combinaison.

Les boîtes, ça sert pas seulement à prendre un bain. C'est une arme redoutable contre les méchants Gruntz.



Dar, dar, l'endroit est bien gardé. Heureusement, la canette de cola est là pour redonner des forces.

### Gruntz

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

### Les plus

- Sympathique
- Références sonores
- Sauvegardes

### Les moins

- Pas assez de couleurs
- Tout en anglais
- Changements longs

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE



JAMAIS VU !



UN VOYAGE INOUBLIABLE  
EN 3D AVEC UNE DES STARS  
LES PLUS TORRIDES  
DU CHARME INTERNATIONAL

**EN RELIEF**  
FOVÉA INTIME

LE MAGAZINE + LE CD + LES LUNETTES :  
69 F SEULEMENT

RESPONSABLE EN KIOSQUE OU EN VPC AUPRÈS DE MÈDIAGOGO,  
210, RUE DU FAUBOURG ST-MARTIN, 75010 PARIS

NOM : \_\_\_\_\_  
PRENOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Le : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

accompagné de votre règlement 69 F + 20 F de port et  
manutention soit **89 F** par chèque (Eurochèque exclus) ou  
mandat exclusivement, à l'ordre de Médiagogo.

3121

**HORS  
SÉRIE PC FORCE**

**L'OFFICIEL 99  
DES JEUX PC**

> Tous **LES HITS**  
tous **LES CODES**  
et les cheat mode  
pour mieux jouer

**HORS  
SÉRIE PC FORCE**  
**L'OFFICIEL 99  
DES JEUX PC**

> Tous les **HITS...**  
> leurs **CODES**  
et cheat mode

Quel **PC**  
pour jouer ?

Tout sur  
Baldur's Gate,  
Wolf Life, Sam Thiel.

**45 F  
SEULEMENT**

En vente en kiosque dès le 6 février  
ou par correspondance avec le coupon ci-dessous !

Remplissez et retournez-nous le coupon ci-dessous, accompagné  
de votre règlement par chèque à l'ordre de Médiagogo

Magazine	Cde	Prix Unitaire	Port	Total
HS PC FORCE 1 H		45 F	10 F	

G.M. La Miro Q.M.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

A retourner : VPC - 57 rue Renaud 75116 Montparnasse Cedex 12 - 01 40 68 63 20



Le mélange des genres  
semble être devenu  
la nouvelle spécialité  
de Cryo. Après avoir  
mêlé aventure  
et stratégie dans  
Rivérworld, Le Gardien  
des ténèbres ajoute  
un peu d'action à une

# Le Gardien

## des ténèbres

### Opération portes ouvertes

aventure qui rappelle  
Morrow in The Dark.

Frissons garantis ?

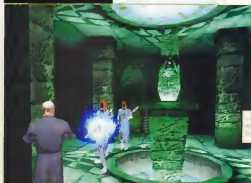
**O**rson Scott Card, Dan Simmons, et Chris Carter, telles sont quelques-unes des bonnes fées censées s'être penchées sur le berceau du nouveau bébé de chez Cryo. Un drôle de bébé que ce dénommé Ekma Kathar. Grand, chaise, vêtu d'une sorte de robe de bure et doué de

pouvoirs mystiques, il a, après un apprentissage qu'on nous fait deviner long et pénible, été « recruté » par une organisation étrange pour remplacer un de ses membres vieillissants et devenir le nouveau Gardien. Mais non, pas gardien d'une cité H.L.M., pas besoin de pouvoirs magiques pour ça (quoique...). Gardien des portes dimensionnelles, vous savez ces fameuses barrières censées nous protéger de l'invasion de créatures visqueuses et tentaculaires. Barrières fort peu éanches d'ailleurs (faut qu'on cause au fabricant, un jour...) puisque, à en croire les concepteurs de jeu comme les meilleurs auteurs de fantastique, elles sont tout le temps à vouloir s'ouvrir pour laisser passer ces horreurs affamées. Rappelez-

vous, pas plus tard qu'à Noël, il a encore fallu que vous réparez les dégâts de ce maladroit de Gordon Freeman dans Half-Life !

#### SHERLOCK HOLMES EN ROBE

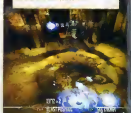
Eh bien là tout est à recommencer, avec le look bonze new-wave à la place de celui du matheux à lunettes. Seulement ici, pas de *quake-like* à tout casser, mais un jeu d'aventure mâtiné d'un peu d'action mystique pour relever la sauce, et le tout en 3D



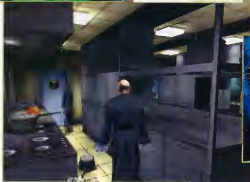
Je suppose la corruption mais ça n'a pas l'air. C'est que ça va être super bien payé les gardiens des ténèbres !

Et bien sûr, ce les nous les capots, je ne goûterai pas à leur cuisine.

Quelle que soit la caméra choisie, les combats ne sont jamais d'une portée absolue. Dans ces moments-là, on a l'impression d'être dans un jeu de rôle.



Plus de secondes de grosses tentacles visqueuses vont m'enliser tendrement dans l'horreur de ça !



Format CD-ROM / C  
Éditeur Cryo  
Sortie disponible  
Prix env. 350 F  
Genre : aventure/action 3D  
Config. min. : P233, 32 M  
de RAM, CD-ROM 4x, 3Dfx  
Config. recommand. : P266, 64 M  
de RAM, CD-ROM 4x, 3Dfx

Quelques notes  
sur le jeu

Tentacules visqueuses  
Moyenne de jeu : 10/10  
Moyenne de jeu : 10/10  
Moyenne de jeu : 10/10



Dans le ténéré « dimensionnelles » niées ou le « à la suite » de passer mes vacances « la mer »



Le Gardien : notre organisation au travers d'un jeu de rôles de mystère et de détective portable.



parlante s'il vous plaît. Car notre ami Ekna, si ses pouvoirs en font plus un homme d'action qu'un contemplatif, est un détective chevronné. C'est une véritable enquête que vous devrez mener, en commençant par élucider les phénomènes étranges qui se produisent au musée de Boston (Lovecraft n'est jamais loin...) depuis qu'une certaine momie précolombienne y est exposée. Vous devrez donc, comme dans toute bonne aventure, recueillir des indices, interroger témoins et suspects, bref vous creuser un peu la tête. L'interface n'est pas bien compliquée, les flèches pour se diriger, « Entrée » pour prendre un objet, « Espace » pour ouvrir les portes. Pour parler à un autre personnage, il suffit de s'en approcher et il vous raconte sa vie automatiquement. En revanche, impossible d'obtenir un supplément d'informations en lui posant d'autres questions, le moins que l'on puisse dire, c'est que votre personnage n'est guère bavard.

#### OÙ Y A DE LA ZEN...

Heureusement, ses pouvoirs sont là pour compenser. Les sorts dont il peut disposer ne sont pas très nombreux mais un effort d'originalité a visiblement été fait. La transe en particulier

est une petite nouveauté. Si vous voulez venir à bout de l'énigme, vous devrez visiter 150 lieux différents, dont il faut admettre que certains sont très originaux (évitiez l'usine de viande après le déjeuner !). Mais encore faut-il le vouloir. Le problème du Gardien des ténèbres, c'est qu'on a un peu l'impression de l'avoir vu, lu ou fait mille fois. D'accord, toutes les bonnes histoires ont été racontées depuis belle lurette, mais justement, tout l'intérêt est de nous les ressortir de façon suffisamment palpitante pour réveiller notre curiosité. Et palpitant, ce soft ne l'est pas tellement. D'abord, les auteurs ont oublié de

doter leur « héros » d'une quelconque personnalité, ce qui nous donne zéro au niveau de l'identification. Ensuite, c'est très bien de nous concocter autant de décors, mais on a surtout l'impression de passer son temps à ouvrir des portes. En plus, les couleurs sont tristounettes et la durée de vie trop limitée. Ni la partie énigmes (elles se résolvent un peu toutes seules) ni la partie combat n'étant vraiment difficiles, on s'en sort en une vingtaine d'heures. C'est comme ça, savoir créer un univers étrange et inquiétant, ça n'est pas donné à tout le monde ! ■

Rémy Goevéc

## L'AVIS DE RÉMY

- ★ *Accueil, ce jeu est une tentative louable de renouveler un peu le jeu d'aventure en créant une atmosphère oppressante dans un univers (appelons-le lovecraftien) qui a fait ses preuves. Mais on en reste hélas au niveau de l'essai non transformé. Difficile de s'intéresser longtemps aux tribulations de ce brave moine et de ses mystiques ennemis. Juste après Half-Life, s'attaquer de nouveau aux brèches intradimensionnelles était plutôt risqué. Les auteurs nous livrent une intrigue qui avance de façon poussive.*

#### Le Gardien

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★

#### Les plus

- Excellente gestion 3D
- Sorts originaux
- Nombreux sites

#### Les moins

- Graphismes tristes
- Manque d'action
- Énigmes simplistes

Il faut être le Gardien.  
Il faut va passer tout le jeu à se  
voiler comme à un dementé  
et suspect se perd.



Tiens ? Une nouvelle  
simulation de golf !  
Une simulation  
de golf éditée par  
Psygnosis ! C'est une  
bonne nouvelle, ça !  
Euh... vraiment ?  
Ce soft se veut classe  
et s'adresse

a priori aux pros  
du genre avec

son nouveau swing  
à quatre clics.

# Pro 18 World Tour Golf

## Menace intergalactique

**A**hhhhh, le golf ! Ses vertes étendues tondues de frais, ses atmosphères mondaines, ses *tigers* (pros) pleins de puissance et ses *rabbits* (novices) pétris d'admiration. Pro 18 World Tour Golf vous propose ni plus ni moins (enfin, disons que c'est là son objectif) de vous plonger dans une ambiance de tournoi international. Vous avez donc droit à une pléthore de champions, de cinématiques, de foule et de commentaires de journalistes de la chaîne américaine spécialisée dans le sport : *World Sports Network*. Ce qui ne vous empêche pas, si vous le souhaitez, de vous entraîner dans le calme et la bonne humeur loin de tout public. C'est même plutôt vivement recommandé car comme son nom l'indique, le *soft* de Psygnosis cherche un public d'amateurs (dans le sens éclairé du

Ah, pas facile de jouer contre un arbre. Voyons, l'hesite entre un flag, une blague ou un challenge au coup coché.



Ca ne se voit pas sur cette image, mais le manuel comporte un glossaire bien fait sur le vocabulaire du golf.

terme). On est entre pros, voyez-vous ? Tiens, avant de rentrer dans le vif du sujet, un mot sur le public justement. Il est, comment dire, légèrement statique, un peu figé le public (oui, carrément figé en fait). Un peu comme le jeu quand on y pense.

mesure à du beau monde : les champions du golf (Montgomery, Woosnam, etc.), 12 en tout avec leurs portraits et leurs caractéristiques à partir desquelles vous pouvez créer votre joueur. Vous avez droit à une

### FACES DE CLUB

Alors évidemment, il y a cette ambiance *show* télévisé, genre retransmission en direct avec commentaires et tout. Évidemment, on se

Le plan de parcours fourni par votre caddy est utile mais il cache toute la vue, celui de Golf 1999 est plus pratique à cet égard.



Le swing en quatre clics. Observez la cassure de ma ligne, il me reste encore deux clics pour passer la puissance et l'effet donnés à ma balle.



Format CD-ROM PC  
Éditeur Psygnosis  
Sortie fin 1994  
Prix N.C.  
Genre Simulation de golf  
Config. mini. 386 MMX,  
32 Mo de RAM, carte  
graphique 1 Mo, carte 3D,  
Soundblaster, CD-ROM 1x  
Config. recom. 486 M,  
16 Mo de RAM, carte 3D 2,  
CD-ROM 12x

Version testée  
Léa François  
Pré-fômes rencontrés  
aucun



C'est une farce ou quoi ce public ? Prenez une photo, découpez-la et collez-la sur votre moniteur. Vous obtiendrez le même effet.



Les petites claquettes égayent les tournois. Ben alors vieux, t'as raté ton bindy ?

beille brochette de super pros et d'amateurs filmés pour la circonstance dans la concentration, la classe et la frime suprême (même les femmes friment, c'est désolant). Évidemment, vous jouez sur des parcours célèbres, trois seulement, mais vachement célèbres quand même : The Royal County Down (Irlande du Nord), Gary Player Lost City Course (Afrique du Sud) et le Cœur d'Alene (États-Unis).

### SWING BABY SWING

Qu'est-ce qu'on a encore... Ah, ben ouï, bien sûr ! Le fameux nouveau swing à quatre clics (au lieu des trois classiques) ! Il permet un jeu plus fin mais vous êtes avertis : « facile à apprendre, difficile à maîtriser. » Je confirme. De toute façon, ne vous inquiétez pas, les modes de jeu traditionnels sont conservés. Un mot à ce propos sur l'interface : elle est classeuse, claire et offre vraiment toutes les fonctionnalités qu'un am-

Chaque champion ou amateur, homme ou femme, a ses propres caractéristiques.



Avec beaucoup d'entraînement et un bon microscope, vous arriverez facilement à suivre la progression de la balle.



## L'AVIS DE NOËL

★ Si je mets deux étoiles à ce truc qui tente laborieusement de simuler la nature, l'élite et la ringardise, c'est  
★ uniquement (relisez uniquement) parce que les amateurs du genre vont y trouver une ou deux innovations. Ceci dit, qu'ils s'y retrouvent, moi je veux bien, s'ils ont la patience d'attendre 1 minute 15 secondes d'écrans fixes pour se prendre une taule contre Montgomerie. Le vrai problème de cette fin de siècle, ce n'est ni la guerre, ni la misère, ni la pollution, c'est la simulation de golf sur ordinateur.



Jan Nelson de World Sports Network. Alors lui, il raconte toujours la même chose : Mesdames et Messieurs... blabla... absolument captivant... blabla... cabine des commentateurs...

qué, en mode Tournoi à trois, j'ai calculé le temps qui s'écoulait avant que mon tour ne vienne : 1 min, 15 s. Sans commentaires. Ou plutôt si : « Eh bien ce coup-ci est un peu décevant, hein ? Il lui est arrivé d'avoir de la chance dans le passé mais pas cette fois-ci ». Tu m'étonnes. Avec leur façon de parler à l'américaine, les voix françaises sont affligeantes. Au début on rigole, et puis les minutes s'écoulent... Les temps de chargement m'ont fait grincer des dents. Quand je pense que j'avais choisi l'installation complète pour être tranquille (594 Mo). J'aurais mieux fait d'installer la version légère : 179 Mo (ha, ha, la).

Noël Chanat

### Pro 18 World Tour Golf

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Swing à 4 clics
- Tournoi international
- Vrais parcours

### Les moins

- Lent
- Commentaires
- Carte postale

Electronic Arts

s'attaque aux shoots  
3D. Une fois de plus,  
vous serez aux  
commandes d'un char  
pour de nombreuses  
missions de

destruction. Si ni  
le nom, ni le thème  
ne paraissent bien  
originaux, il se  
pourrait bien que  
le jeu tienne  
cependant la route.

# Tank Blaster

## Tank il y aura des hommes

**P**aris, 2019, la circulation a empiré dans la capitale à un point qui peut sembler inimaginable pour vous, lecteurs de la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Et pourtant, c'est bien le cas. Tout a commencé quand le gouvernement a donné le droit de conduire aux machines. Au début tout allait bien, mais rapidement, imitant le comportement humain, elles se sont mises à faire n'importe quoi. Finalement, elles ont décidé qu'il était bien plus pratique d'armer son véhicule afin de circuler tranquillement (pas une place de libre pour se garer ? Un coup de mortier et on oublie) et rapidement, elles sont devenues les maîtresses de la route. Moi, cela ne me dérangeant pas trop mais quand mon vélo a rendu l'âme lors d'un accident avec un Wolkspanzer Tyre, mon sang n'a

fait qu'un tour. Fongant chez mon concessionnaire, j'ai acheté le tout dernier modèle de char afin de faire revenir un semblant d'ordre dans les rues. Non mais, on ne va pas laisser nos vélos se faire écraser par des machines, non plus !

### TANK À FAIRE

Seul espoir de l'humanité face à la domination des machines, vous aurez à survivre à six campagnes divisées en plusieurs missions. Les objectifs sont variés (empêcher des missiles de décoller, détruire une usine, etc.) et bien qu'il s'agisse en général de tout détruire, ils sont intéressants et articulent logiquement les campagnes.

Les cartes disposent de terrains différents (vallée, plage, tunnels, volcan, plaines, etc.) et recèlent des tas de passages secrets remplis de bonus. Pour accéder à ces passages, il vous faudra soit détruire des murs, soit se la jouer à la Mario et sauter de plateforme en plateforme (rassemblez-vous, votre char est insensible aux chocs et vous pourriez donc vous gameller du quatrième étage sans vous tuer). Enfin, certains passages se déroulent sous l'eau, ce qui peut paraître étrange puisque l'on dirige un tank, mais comme vous allez le voir, tout s'explique quand on connaît ses caractéristiques.

Votre tank est le Neuroon de la techno-

Les décors sont interactifs et on prend un grand plaisir à les modifier selon ses inspirations guerrières

Yessah ! Comme dans les films ! Enfin, sauf que dans les films, ils réussissent à tous les coups

La vue de la tourelle ne sert à rien, sauf à faire des glaçons. Remarque, c'est bien plus classe qu'un freeze.

Format CD-ROM PC  
Éditeur Electronic Arts

Sortie mi-mars

Prix env. 399 F

Genre shoot 3D

Config. min. : 144, 32 Mo, de

RAM, Win95, CD-ROM 2 Mo

Config. recom. : 220, 32 Mo

de RAM, Win95, CD-ROM 3D

Version testée

bêta française

Problèmes rencontrés

impossibilité de faire

numéro sans carte 3D,

un bug d'affichage du

décor, passages sous-marins

qui rament





L'hovercraft est le seul véhicule capable de traverser la lave. Admirez le graphisme au passage.

logie moderne (évidemment, on ne va pas vous faire conduire une poubelle armée d'un canon à bouchon) et peut, grâce à des bonus, se transformer en *hovercraft*, en véhicule amphibie ou en sous-marin : on n'arrête pas le progrès ! Ni un tank d'ailleurs, vu l'arsenal mis à votre disposition : neuf catégories différentes se déclinent en deux armes (soit 18 armes au total). Parmi ces dernières, on retiendra particulièrement le canon à frêlon qui paralyse vos adversaires, les missiles téléguîdés (à vous de les guider jusqu'à la

le seul qu'il est capable de voler tout autour de vous, mais ne lui tirez pas dessus, c'est votre seul ami.

Non, ce n'est pas le miroir de Alice au pays des merveilles, ce n'est qu'un vulgaire téléporteur.



101 L'équipe multijoueur. L'unité de base peut devenir la dernière en développement.



Une fois le tank transformé, il ne reste plus qu'à jouer de la requête pour ne pas finir comme le Tlaxac.



Ne faites pas comme moi ! Attaquez ce balourd de lion, il se pourra pas éviter vos tirs.

cible) et, l'arme absolue quand ça devient le Bronx, j'ai nommé le missile nucléaire. Votre char n'est, par contre, équipé que d'une arme à la fois (en plus du canon de base), mais une simple pression de touche la change. Enfin, comble du bonheur pour les bourrins, il est possible d'utiliser le canon et l'arme sélectionnée en même temps. Le système de visée de votre char est d'une simplicité enfantine puisque votre viseur vous indique quand vous êtes sûr de toucher la cible (à condition qu'elle ne bouge pas entre le moment où vous tirez et l'impact) et

ceci, allié à une tourelle contrôlée indépendamment du châssis de votre char, vous permet une grande précision dans le feu de l'action.

## THÉÂTRE DE GUERRE

Les champs de bataille sont peuplés d'ennemis (je sais, c'est surprenant) mais aussi d'alliés qui vous parachuteront des bonus de temps en temps (restauration de blindage, munitions, vies supplémentaires). Vos ennemis viendront aussi bien de la terre que de la mer, ou encore du ciel (les plus énervants), et disposent d'armes aussi variées que les vôtres, ainsi que de caractéristiques différentes (résistance, taille, vitesse, arc de tir). En mourant, ils laissent eux aussi des

## L'OPINION DE LUC

★ Blin, plaf boum : les ingrédients essentiels du shoot en 3D que l'on retrouve avec plaisir !  
★ Premier d'une longue série (trois jeux attendus les prochains mois sur le sujet !). Tank Blaster ne s'en tire pas trop mal. L'accélération 3D a été assez soignée et les missions promettent des challenges costauds. Bref, si l'action est au rendez-vous, la stratégie (parfois rudimentaire) n'a pas été totalement mise au rencard.

Et une zolle explosion qui marque, comme souvent, une victoire de plus sur les machines.





Sous l'eau, ça rame dur par moments. C'est à se demander s'il n'y a pas eu confusion entre sous-marins et galère.

## L'AVIS DE PIERRICK

★ Je dois l'avouer, je ne suis pas un grand fan de shoot'em up, cependant Tank Blaster m'a tout de suite séduit par le soin de sa réalisation ainsi que par ses innovations. Electronic Arts a su renouveler le genre et éviter la répétitivité de l'action. Cependant, les programmeurs auraient pu rallonger la sauce et proposer plus de campagnes, car on arrive à la fin du jeu un peu trop vite. Ce défaut mis à part, Tank Blaster est un GRAND shoot qui vous procurera un fun intense et vous fera passer de très agréables moments.



Contre les Insectes qui font Buzz, il y a Bayg. Bah, je voudrais dire : il n'y a que les roquettes qui m'attirent.

► bonus qui varient selon le type de véhicule que vous avez détruit (par exemple, un incendiaire vous laissera des munitions pour le lance-flammes). D'une façon générale, ils sont vindicatifs (même au niveau facile) et mieux vaut les ajuster de

Et une (très) petite explosion nucléaire, histoire de détendre un peu l'atmosphère.



La caméra vous aidera à sniper les ennemis. Pas de bul pour eux, ils n'ont pas de caméra pour vous repérer.



loin plutôt que d'attendre qu'ils se rapprochent. L'I.A. des ennemis est correcte, sans attendre des sommets. Ainsi, si vous allumez un ennemi de loin, il se mettra en mouvement pour éviter les tirs, mais ne cherchera pas à savoir où vous vous cachez. Enfin 3D oblige, il est possible de surprendre les adversaires de dos ou de côté et donc de leur en mettre plein la tête avant qu'ils ne réagissent. Bon, tout cela c'est bien gentil, mais je sens que vous vous demandez si le graphisme et l'animation tiennent la route. Eh bien oui, le graphisme est fin (à part deux ou trois collines un peu tracées à la règle) et agréable. Les explosions donnent lieu à un

Vous avez vu ce que j'ai fait avec mon canon à trépan. Non, je plaisantais, ce niveau se passe dans la neige.



chatoiement de couleurs et l'animation est ultra-fluide (même sur un Pentium 166) pour les possesseurs d'une carte 3D. Enfin, cerise sur le gâteau, les programmeurs se sont fendus de quelques animations sympathiques comme le mouvement des vagues sur le bord de la plage ou encore l'effet d'éclaboussures sur l'écran quand vous faites plonger le char dans l'eau. Les seuls bémols que j'émettrais concernent les voix qui vous énoncent tous les bonus que vous prenez, ce qui au bout de cinq minutes énerve, ainsi que le nombre trop limité de campagnes. Au final, on obtient un excellent jeu qui s'offre le luxe d'innover dans un genre pour le moins surexploité, mais qui souffre d'une durée de vie un peu trop courte (heureusement, un mode Multijoueur a été prévu).

Pierrick Bellon

**Tank Blaster**

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

**Les plus**

- Côté « plates-formes »
- Manipulabilité excellente
- Fun

**Les moins**

- Voix soûlantes
- Cinématiques ratées
- Seulement 6 campagnes



## Chessmaster 6000 ★★★



Echecs  
sur CD-ROM PC  
édité par MobyGames

Un jeu d'échecs qui parle ! Bon ça c'est pas banal alors... Il annonce les coups, vous donne des conseils, et tout et tout. Les débutants peuvent apprendre avec des exercices appropriés, les autres se mesureront directement à Kasparov (ça a un gouffre là ?). Vous pouvez choisir 20 échiquiers différents et piocher dans la base de données de 300 000 parties pour copier votre style avec celui des grands maîtres. Sérieux et impressionnant, mais il faut quand même compter deux CD. Pour un jeu d'échecs, ça lance plutôt. ■ N.C.

## Billard Club House ★★★



Simulateur de billard  
sur CD-ROM PC  
édité par Moby Interactive

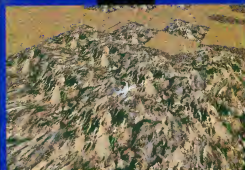
Billard Club House vous invite à des parties de pool ou de snooker. En mode Pool, vous avez le choix entre la partie à l'anglaise, ou celles à l'américaine, seul ou huit boules. De nombreuses options de jeu ont été prévues : vue 3D ou plane, visualisation de la trajectoire, rack shot, etc. Les concepteurs ont même représenté un juke-bar dans un coin de la salle. Enfin, que les novices se rassurent, les adversaires font des fautes au début et vous pourrez donc progresser doucement. ■ S.P.



## Airbus 2000

Extension pour Flight Simulator sur CD-ROM PC éditée par P.W.R.

Les avions de ligne ont longtemps fait défaut à Flight Simulator après quelques mois. Les logiciels n'ont ni eu le temps de se succéder, ni Airbus 2000 ne démarque en offrant un large choix. Plus on a de 50 modèles à piloter : du A300 au A340, en passant par le 747, on a la liste est très longue. On retrouve les véhicules comme celles des pilotes et par conséquent, une reproduction exacte des cockpits de chaque compagnie aérienne. Cela conduit raisonnablement à quelques « problèmes » (on dit « bugs ») : quelques erreurs de rendu, des textures qui ne sont pas parfaitement fluides et les problèmes de la nuit, complètement fonctionnels, sont très rares. Les avions sont plus à l'appareil que les compagnies aériennes, on ressent vraiment l'effet de leur et la texture de leur. La partie avion est, par conséquent, excellente. En fait, le seul reproche est que, comme sur un CD-ROM, on ne peut pas choisir facilement les avions. ■ F.E.



## FS Global Upgrade

Extension pour Flight Simulator sur CD-ROM PC éditée par P.W.R.

Bien plus qu'un simple jeu, Global Upgrade permet, comme son nom l'indique, de vous largement transporter dans le monde FS. (25, 30 et 40 C.F.S.). Il offre à plusieurs niveaux, le premier et le meilleur des avions, avec plus de 2000 avions réels. Le second, c'est comme le terrain. Attention, ne vous attendez pas à voir les hauteurs. En fait, les concepteurs ont travaillé à partir de données satellitaires, de cartes et de photos. Les hauteurs sont plus précises. Les lacs, chacs, fleuves, montagnes, villes et même certains axes routiers sont des images représentatives de la réalité. Et, plus les textures sont précises, plus on a l'impression de se trouver vraiment dans l'environnement réel. Les avions Fly 1, au-delà des caractéristiques simulées, est enrichi de la part de son propriétaire et est enrichi d'un jeu FS, restant peut-être dans le monde. Un jeu très simple. ■ F.E.

## Combat Pilot n°1 [attack] Squadron ★★



Extension pour Combat Flight Simulator  
sur CD-ROM PC  
édité par Combat Zone

Cette première extension pour C.F.S. permet de piloter sept avions de la grande époque. On retrouve donc le P51 Mustang, le P38 Lightning, le Hawker Typhoon, le V1, le J87 Stuka, le P40 Lancer, le P47 Thunderbolt et le Me 109. Les modèles de vol conviennent. Pourtant, cela ne suffit pas à vraiment renouveler l'intérêt de C.F.S. dont la faiblesse réside dans les missions. Combat Pilot n'a proposé qu'une. ■ F.D.

## Instant Airplane Maker ★



Extension pour Flight Simulator  
sur CD-ROM PC  
édité par Moby Interactive

Ce jeu est mis à votre disposition 17 nouveaux appareils et surtout un utilitaire pour en changer l'aspect. Le problème, c'est que ces quelques avions de ligne font plus figure de décoration que de véritable avion. Ils ont aussi ce côté-ci. Reste l'interface, très simple d'accès et assez riche en possibilités (ajout des motifs prédéfinis) mais d'une utilité douteuse. On s'ennuie 15 minutes tout au plus, et les pilotes passent généralement plus de temps à l'intérieur du cockpit. ■ F.D.

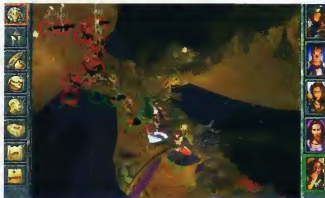
# Baldur's Gate (le guide)

S'il est un jeu fabuleux, c'est bien Baldur's Gate ! Et pour ne rien rater, nous vous avons concocté un petit guide des quêtes, carte par carte. Il ne prétend pas être exhaustif mais devrait vous aider à remplir la majeure partie des missions.

**A**vant d'entrer dans le vif du sujet, passons en revue quelques conseils généraux. Conseils de base diront certains, mais qui concourent à rendre un groupe un peu plus redoutable. Tout d'abord, il est fortement conseillé de tout ramasser et de tout vendre, surtout au début du jeu. Comme on s'enrichit au fur et à mesure, on finit toujours par opérer une sélection parmi ses objets : on commence par laisser de côté les armes, puis les petites gemmes, puis certaines potions...

La revente de biens est la source de profits principale. L'argent sert ensuite à équiper son groupe avec de belles armures étincelantes et des armes monstrueuses. Il faut savoir que les prix dépendent de votre niveau de réputation.

À six ou moins, les prix sont majorés de 100 %. En dessus de 18, vous bénéficiez d'une réduction de 50 % ! C'est mieux que les soldes, hein ? Il y a des lieux qui rachètent plus ou moins cher tel ou tel type d'objet. Par



exemple, les pierres précieuses se vendent nettement plus cher à Bereghost qu'ailleurs (environ 1/3). Pour les potions et les objets magiques, allez donc voir Talanthyr à Haute-Haie, c'est le moins cher des magiciens et il est surtout très bien approvisionné.

La bonne idée du jeu est d'autoriser les sauvegardes illimitées. Sauvez donc souvent, souvent, souvent. Il est toujours désagréable de se retaper l'exploration de cartes parce qu'on a perdu deux personnages essentiels dans une embuscade ! Sauvez aussi avant d'allouer les points de niveau. Ils dépendent d'un jet de dés, il peut donc être avantageux de faire plusieurs essais. Même chose lorsqu'un magicien apprend un sort : il a toujours une chance d'échouer et le parchemin est perdu, alors qu'avec une petite sauvegarde...

Les combats se résolvent nettement mieux en tour par tour (barre Espace). Attention cependant à avoir

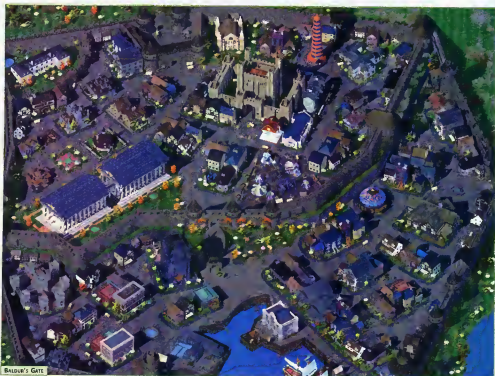
tous les objets dont vous aurez besoin dans les usages rapides. Si vous allez dans l'inventaire pendant un combat, à la recherche de votre super potion d'invulnérabilité, le temps passe et vous risquez de retrouver votre personnage tout mortibus.

Pour venir à bout de mages surpuissants, allez les débusquer avec un rôdeur invisible. Les sorts partiront, mais comme ils doivent être ciblés de visu, ils n'atteindront normalement pas votre personnage. Une fois que l'adversaire n'a plus de magie, tombez-lui dessus avec votre groupe.

Au fur et à mesure du jeu, n'équipez vos personnages qu'avec des armes magiques : pas seulement parce qu'elles font souvent plus de dégâts mais surtout parce qu'elles ne se brisent pas. En plus, certains monstres sont insensibles aux armes normales. En respectant ces règles de base, la vie devrait être plus simple ! Bonne chance !







BALDUR'S GATE

# 1. BALDUR'S GATE

**Quêtes :** il y a beaucoup à faire dans la ville. La présence d'un bon voleur est indispensable. Voici, sans indications de quartier (serait trop simple !), tout ce qu'il est possible d'accomplir dans Baldur's Gate.

- Aidez Scar à enquêter sur la guilde des Sept Solaires.
- Aidez Scar à élucider le problème des disparitions.
- Retrouvez l'anneau de Fergus au O G du Pont enflammé.
- Retrouvez le cadavre de l'île de Tremain.
- Faites-vous engager dans la guilde des voleurs.
- Volez le manteau magique Algernon et donnez-le à Phœnix.
- Volez le télescope dans le palais des merveilles pour Brevik.
- Sauvez les jumeaux Olsen.
- Volez le casque de Balduran pour Degrodel.
- Volez le grimoire pour Brelleth.
- Célébrez le livre sur les licornes pour Ronee le barde la moins que vous n'ayez déjà !
- Trouvez un anneau pour le chat de Petrine.
- Retrouvez la nymphe aux mantes de Rapelast pour Ramazith.

- Retrouvez l'amalette de Arlison.
- Trouvez deux cadavres pour Arlison.
- Volez la gemme Sphère pour G'Nier.
- Retrouvez la tête de mort de Keraph pour Ghorak.
- Retrouvez les gants de Norale près des docks.
- Retrouvez le fils de Nadine dans une auberge.
- Obligez la reine à l'épave à retirer sa malédiction.
- Aidez Aldeth Salsendar à résoudre les problèmes dans la guilde des marchands.



NORD DE BALDUR'S GATE

# 2. NORD DE BALDUR'S GATE

**Quêtes :** rendez-vous à la ferme, tout en haut de la carte. Wainm vous offrira 150 pièces d'or pour endiguer l'invasion de zombas. Rien de plus simple en somme.

**Personnages à caroler :** aucun.



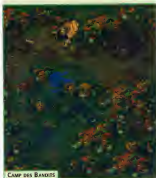
PONT DE BALDUR'S GATE

# 3. PONT DE BALDUR'S GATE

**Quêtes :** la terrible sorcière que les pêcheurs vous ont envoyés tuer (voir SI a eu un air qu'une jeune prêtresse pieu si méchante que ça. Il est largement plus profitable d'accepter la quête qu'elle vous contrarie et de retourner voir les pêcheurs en 5. Contraignez-les à vous donner

l'objet et rendez-le à la jeune fille. Et hop, 2000 points d'expérience.

**Personnages à enrôler :** Dauley (clerc/fusionniste, chaotique neutre) sur le pont.



MINES



6A



6B



6C



6D

#### 4. CAMP DES BANDITS

**Quêtes :** il n'y en qu'une. Tuez tous les bandits, éventuellement après avoir discuté avec eux. Pour pouvoir vous rendre sur cette carte, vous devez avoir préalablement discuté avec un personnage tout en non dans la plus grande auberge de Berengost. Parmi les objets que vous récupérerez, un arc qui donne +3 au TACD.

**Personnages à enrôler :** aucun.



LA FURIE DES BANDITS

#### 5. LA FEMME DES BANDITS

**Quêtes :** dans la femme la plus à l'ouest, vous rencontrerez des fermiers qui vous chargeront d'aller tuer une terrible sorcière au nord de Baldur's Gate (voir 2). Acceptez et allez-y. Au milieu, un fermier vous demandera d'aller chercher son fils disparu. Il faut entrer par la grosse faille du milieu et aller au fond des souterrains en évitant ou en tuant les arènes. Dans ce repaire, vous trouverez le cadavre de l'is et un petit trésor. Ramenez le tout au fermier et rendez-lui le corps de son fils. Vous rencontrerez aussi Ajantis.

**Personnages à enrôler :** Ajantis (paladin, loyal bon).



AUBERGE DE BRASAMICAL

#### 7. AUBERGE DE BRASAMICAL

**Quêtes :** allez tuer les hobgobelins au nord de l'auberge et récupérer l'anneau que vous rendrez (ou pas) à l'orfevre habité une maison sur la rivière corré). Tuez Tarnesh dans l'escalier (c'est un chasseur de primes) et prenez son parchemin et son bâton magique. Au troisième étage, rencontrez Landrin qui vous chargera de nettoyer sa maison pleine d'innocentes à Berengost.

**Personnages à enrôler :** Khalid (guerrier neutre bon) et Jobera (guerrier/druide neutre abject).



VALFELD

#### 8. VALFELD

**Quêtes :** sauvez Viconia, l'elfe noire, d'un soldat qui veut la capturer et elle acceptera de se joindre à vous. Attention aux soldats de la grille nord, archers invisibles très dangereux qui envoient des flèches magiques de froid. Au nord un chasseur vous conseillera d'aller visiter certains lieux. C'est aussi sur cette carte que vous affronterez Ralston, le chef des bandits.

**Personnages à enrôler :** Viconia (prêtre neutre méchant).



BOIS MANTIAU

#### 9. BOIS MANTIAU

**Quêtes :** pas d'autre quête ici que celle d'aller tuer le dragon dans la caverne soignée à l'est. La stratégie gagnante pourrait être d'envoyer des boules de feu dans l'entrée et de vous cacher, pour éviter la confrontation directe avec le monstre. Une fois mort, allez lui piller ses trésors, et ramenez sa tête au temple de Berengost si vous n'êtes pas avec Coma.

**Personnages à enrôler :** aucun.



#### 10. BOIS MANTEAU

**Quêtes :** au sud-ouest, vous rencontrez Eldoth qui veut se joindre à vous. De l'autre côté du pont, vous croisez la route de Laikal. Dites-lui que vous êtes un ennemi du trône Tuiyali et Izefa viendra, quant à eux, avec Jéhenn. Si vous ne l'avez pas dans votre groupe, vous n'aurez pas à combattre. Faldern veut aussi se joindre à votre groupe. Mais aussi tard dans le jeu, voudrez-vous seulement d'eau ?

**Personnages à enrôler :** Eldoth (barde, neutre mauvais), Faldern (druide, neutre absolu)



#### 11. BOIS MANTEAU

**Quêtes :** au nord-est, vous rencontrez Tiber qui vous demande de l'aider à retrouver son frère. Pour cela, allez dans la grotte située au nord-ouest et tuez tout ce qu'il y a à l'intérieur. Le moyen le plus sûr est d'envoyer quelques basins de feu et de vous caractériser. Ensuite, vous dérangerez Cemilol et vous trouverez le cadavre du druide. Ramenez-le à Tiber. Attention aux multiples araignées et Entercaps.

**Personnages à enrôler :** aucun



#### 12. BOIS MANTEAU

**Quêtes :** sur le pont, vous rencontrez Coran qui vous propose simplement d'aller chasser le dragon ! Pour cela, il faut le prendre dans votre troupe. Si vous ne souhaitez pas abandonner l'un de vos personnages, vous pouvez aller à la chasse seul et rapporter la tête du dragon au temple de Illegosot. On vous récompensera. Au centre de la carte, aller défendre Aledh, ça comptera pour la suite !

**Personnages à enrôler :** Coran (guerrier/voleur, chaotique bon)



#### 13. SUD DE L'AMPHITHÉÂTRE DE BRASAMICAL

**Quêtes :** tuez l'ogre et vous trouverez sur lui un anneau de fer et deux ceintures dont une appartient à Umehy. Pour lui rendre, allez à l'auberge de Brasamical. Il a pris une chambre au second. Il est cependant recommandé de la garder jusqu'à ce qu'il donne +3 contre les attaques de projectiles.

**Personnages à enrôler :** aucun



#### 14. BOIS DE LAIS

**Quêtes :** rencontrez Osmadi et Corone. Osmadi vous accusera de tuer ses frères et vous attaquera. Une fois mort, Corone s'excusera ! Et les 1 000 points d'expérience, ils sont pour qui ?

**Personnages à enrôler :** aucun



#### 15. EST DES BOIS DE LAIS

**Quêtes :** aider l'antégrain à retrouver ses parchemins volés par des sales bêtes. Si vous tombez sur les mages rouges, ils vous attaqueront. Ça vaut la peine de les affronter, ils sont bourrés d'objets magiques.

**Personnages à enrôler :** aucun



#### 16. COLLINES SUD-EST DES BOIS DE LAIS

**Quêtes :** tuez cette enfleuse de Mutaren qui étire des basiliques et récupérez ses objets magiques. Affrontez Shar Teel qui se joindra à vous, si elle est battue par votre membre le plus fort. Korax est une petite goale qui ne demande qu'à vous aider. Elle finira par vous attaquer mais vous prêtera main-forte un certain temps. Au sud-est, vous serez modifié par des aventuriers. Ils sont pleins de bons objets, donc régler leur compte à ces voyous. Désenchantez l'une des statues. Il s'agit en réalité d'un guerrier. Si vous ne lui demandez aucune récompense, vous gagnerez 300 points d'expérience.

**Personnages à enrôler :** Shar Teel (guerrier, chaotique mauvais), Korax (goale)



#### 17. TEMPLE

**Quêtes :** rendez-vous au temple de la chanson du matin (17) avec le signe de Baudhax. Le prêtre vous récompensera. Dehors, des loups (blancs ou vampiriques) en herdes et des hobgobelins vont tenter de vous tuer la peau.

**Personnages à rencontrer :** aucun



Beregon



Est de Château-Sup

### 18. Beregon

**Quêtes :** parlez à Marl et Dunkin dans l'auberge. En choisissant les bonnes réponses, vous obtiendrez de l'expérience. Karguin, un noble, vous demandera de retrouver son fils, dont la caravane a été attaquée par des bandits, plus au sud. Dans la maison de l'évêché, achetez-lui son livre. Au joyeux festin, Bjarrin vous demandera d'aller lui récupérer son manteau, volé par des demi-orcs, dans les montagnes, au sud-ouest de la ville. Devant le Magicien enflamme, en parlant avec Garick, vous vous retrouverez dans un enlèvement qui se terminera par un combat final. Tuez Karbe, un chasseur de primes qui vous attend à l'auberge. Allez voir Minarine dans sa maison : elle cherche des nouvelles de son mari, disparu au sud de la ville (voir 24). En y allant et en y tuant des ogres, vous trouverez sur eux une lettre que vous rapporterez à sa femme. À la taverne, Xerlong vous chargera de retrouver ses bottes magiques, volées par des hologobelins au sud de Beregon (voir 24). Pendant, dans l'auberge, vous chargera de retrouver son épée courbe, perdue à l'ouest de Haute-Haie (voir 19).

**Personnages à enrôler :** Garick (barde, chaotique neutre) et Karguin (guerrier, loyal mauvais).



Haute-Haie

### 19. Haute-Haie

**Quêtes :** en premier lieu, ramenez Melicomp trouvé en 25 au château du sorcier Thalarin. Faites en sorte qu'il le change en humain : pour cela, vous devrez aller quérir un crâne de seigneurie (les environs en pullulent). Conseil : sauvegardez avant la métamorphose, il n'y parvient pas systématiquement. Ne vous occupez pas des gélens qui gardent l'entrée, ils vous laisseront passer. Dehors, des hologobelins vous attaquent, vous trouverez sur eux l'épée de Perdue (voir 18). Les environs de la petite maison sont gardés par des grosses araignées. À l'intérieur, un coffre balaise à crocheter qui contient six arcanas.

**Personnage à recruter :** Kivan (hibou, chaotique bon).

### 20. Est de Château-Sup

**Quêtes :** fouillez le corps de Gorion et vous trouverez plein de choses. Enrôlez si vous le souhaitez les deux compères Xair et Montaron. Ils sont bien équipés. N'oubliez pas son plus lâche. Chose qui manque de sauter ne sautera pas de toute manière.

**Personnages à enrôler :** Inosee (voleuse, neutre bon).

Xair (incriminable, chaotique mauvais) et Montaron (guerrier/voleur, neutre mauvais).



Château-Sup

### 21. Château-Sup

**Quêtes :** transmettez le parchemin de l'élixir à Tethoré et vous en recevrez un en cadeau. Trouvez le livre de Rhydia et elle vous donnera une gemme. Retrouvez l'épée de Hall et l'arbalète pour Dreppa. Le premier vous donnera de l'or, le second de l'expérience. Retrouvez les cartons de l'archer. Tuez les rats dans l'entrepôt.

**Personnages à enrôler :** voir page



Sud de Château-Sup

### 22. Sud de Château-Sup

**Quêtes :** order Shoul à gagner sa liberté. Nad Arkand vous demandera de retrouver un anneau. Si vous lui rendez service, il vous donnera une potion. Illocata

l'histoire de Surgon et il soignera votre groupe entièrement.

**Personnages à enrôler :** aucun.



Le Phare

### 23. Le Phare

**Quêtes :** à l'est du phare, enrôlez Salana et elle vous indiquera l'emplacement du trésor, au nord-ouest. Aider Ardoune à délivrer son enfant du phare et déloguez tous les Worgs : ça lui fera plaisir. Tuez les siréas, chacune d'entre elles rapporte 2 000 points d'expérience. Attendez à leur pouvoir spécial qui renforce contre vous un de vos perso. Nettoyez le dorjon des siréas au nord, en tuant les Golems, et vous obtiendrez le trésor. Parlez à Polioria : à l'est du phare, pour obtenir des informations sur la situation politique locale.

**Personnages à enrôler :** Sofara (voleuse, chaotique neutre).



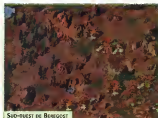
Sud du Phare

### 24. Sud du Phare

**Quêtes :** rencontrez avec un capitaine de la garde de Nashkel qui pose des énigmes à tout le monde. La réponse est « la mort ». Si vous l'attaquez, vous récupérerez son arme maudite et une potion. Si vous le laissez en vie, allez au temple de Nashkel qui vous récompensera. Il y a un site de fouilles archéologiques que vous demanderez à l'aide. Après le massacre, ne tuez pas Chancelon, récupérez la statue et affrontez le dieu (4 000 points d'expérience). Barak, un petit bandit, chuchote à vous tuer avec son commando kobold.

**Personnages à enrôler :** aucun.





#### 25. SUD-OUEST DE BEREGOST

**Quêtes :** affrontez Basilias : c'est un fou dangereux. Récupérez son équipement et rapportez le symbole de Cynic au temple de la Chanson du matra (voir 17). Trois bandits n'attendent rien d'autre que de vous faire la peau ! Au nord-est, vous rencontrez une poule qui parle : il s'agit de Melcamp qui a été métamorphosé. Ramenez-le à son maître à Haute-Haie (voir 19) pour qu'il lui rende forme humaine. Roger le messager, et le gamin ne présentent pas d'intérêt particulier.

**Personnages à enrôler :** aucun



#### 26. SUD DE BEREGOST

**Quêtes :** tuez les ogillons et les hobgobelins : récupérez la lettre de Roe et les boîtes magiques et rapportez-les à leurs propriétaires à Berégost (voir 18).

**Personnages à enrôler :** reboly !



#### 27. RUINES DE ULCASTER

**Quêtes :** l'unet, un marchand, va tenter de vous attaquer. Des hobgobelins vont vous attaquer : ils possèdent une paire de boîtes de furtivité. Dans les ruines, Ychard, le

spectre, attaque tout le monde ! C'est aussi là que l'on entre dans les souterrains.



**27-A - Souterrains :** des loups vampiriques, des proges des anaplopes... Si les perdus sont nombreux, les récompenses aussi : livre d'histoire, antidotes, flèches, potions, etc.

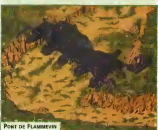
**Personnages à enrôler :** aucun



#### 28. GULFYN

**Quêtes :** Aidez les hobbits, au nord-ouest, à se débarrasser d'un ogre qui vit dans leurs sous-sols. Pour cela, vous devez descendre dans les souterrains et affronter de multiples dangers. Ils commencent d'ailleurs avec le pont de Flammevin.

**Personnage à enrôler :** aucun



#### 29. PONT DE FLAMMEVIN

**Quêtes :** vous rencontrez des fastidies. Si vous retrouvez leur armure, ils vous récompenseront. Vous pouvez aussi descendre dans les souterrains et affronter l'ogre qui terrorise les hobbits (voir 28).

**Personnages à enrôler :** aucun



#### 30. NORD DE LA FOIRE

**Quêtes :** rien de particulier à faire sur cette carte. Au milieu de celle-ci, vous rencontrez un fermier qui a rien de particulier à raconter. Un peu partout, quelques créatures en gognette qui ne vous posent pas de problème particulier. Un gros, s'il y a une carte tranquille dans Baldur's Gate, c'est bien celle-là ! Profitez-en pour vous détendre, vous soigner et tout et tout.

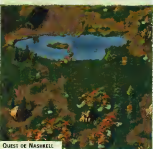
**Personnages à enrôler :** aucun



#### 31. NORD DE NASHRELL

**Quêtes :** pas grand-chose sur cette carte, à part un camp hobgoblin, un ermite qui raconte des banalités et un seigneur en gognette.

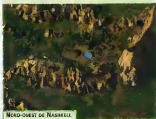
**Personnages à enrôler :** aucun



### 32. QUÊTE DE NASHKELL

**Quêtes :** il y a un village Xanti qui attaque tous les visiteurs, secourus par leurs vénéral. Pas d'autre solution que de les tuer. Une caverne se trouve en haut à droite, on y trouve quelques bons objets dont un fléau. À l'ouest vous rencontrerez l'orda : un attaquer qui va chercher à vous renvoyer des bricoles. Ça vaut le coup de s'en débarrasser, il a plein de bons parchemins sur lui !

**Personnages à enrôler :** aucun

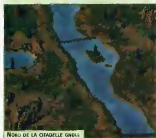


NORD-OUEST DE NASHKELL

### 33. NORD-OUEST DE NASHKELL

**Quêtes :** trois bandits assez dangereux vont tenter de vous dévorer. Ils sont très bien équipés. Deux pêcheurs sans importance sont présents. Aidez Druzi à se défendre contre des grols. Bouteille faites-vous passer pour un bandit afin qu'il vous donne plus d'informations plutôt intéressantes. Si vous avez la mauvaise idée de l'attaquer ensuite attendez-vous à une riposte redoutable. Si vous parvenez finalement à le tuer, vous récupérez un équipement monstrueux et 12 000 points d'expérience !

**Personnages à enrôler :** aucun

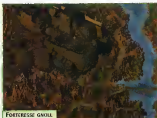


NORD DE LA CITADELLE GNOLL

### 34. NORD DE LA CITADELLE GNOLL

**Quêtes :** aidez Lared à se débarrasser de l'ours qui lui bloque le passage et il vous récompensera généreusement. Débarrassez-vous de Neville qui affirme être un guerrier hors pair. Prenez garde à la place des complais en embuscade. Sur le pont nord, des ogres et des hobgobelins tendent une embuscade. Attention, ils sont bien organisés. Au nord-ouest, aidez Laurel à se débarrasser d'une horde de grols/loas. Non loin de là, vous rencontrerez un caïd ogre en train de préparer sa soupe. Si vous vous attardez, vous servirez d'apéritif !

**Personnages à enrôler :** aucun



FORTRESSE GNOLL

### 35. FORTRESSE GNOLL

**Quêtes :** deux ogres gardent l'entrée. Si on peut les contempler, mieux vaut les dépouiller, surtout pour les gants/les de doigtier ! Au sud de la citadelle, trois grottes recèlent de bons petits objets. Au sommet du relief, vous trouverez Dyrnheir, la compagne de Mirac, que vous pourrez bien entendu enrôler. Quant aux grols, ils sont ici en quantité astronomique.

**Personnage à enrôler :** Dyrnheir (invincible, loyal, bon)



SUD-OUEST DE NASHKELL

### 36. SUD-OUEST DE NASHKELL

**Quêtes :** aidez une dyade à sauver un arbre de deux brichérons fous l'univers ! Non loin des chateaux d'osa, il y a une caverne contenant une hallebarde et des bijoux. Une bande de grols va vous lancer un défi. C'est bien entendu un piège, donc attention. Derrière la cascade vous trouverez la dépouille d'un chat. Rappelez-la à Dinnor, la petite fille qui est sur la droite. À l'ouest, discutez avec Lague, le grol solitaire qui s'est fait tuer de la citadelle !

**Personnages à enrôler :** aucun



NASHKELL

### 37. NASHKELL

**Quêtes :** près d'un pin, vous trouverez une armure et une perle. Noshet le défile, ne cesse de vous suivre et de vous parler. Discutez avec lui 35 fois et vous gagnerez 400 points d'expérience ! À l'auberge, tuez Nava qui vous attaque et récupérez son miroir. Sur le pont au sud, vous rencontrerez Edwin qui cherche à biter la compagne de Mirac. Au milieu de la ville, Mirac vous demandera de l'aider à délivrer sa compagne, prisonnière au château des grols (voir 35) ! Beron Chaudil vous chargera de nettoyer les mines. Une fois que c'est fait, revenez le voir. Vous rendrez aussi visite à la femme de Joseph pour lui rendre l'anneau de son mari, trouvé dans les mines (voir 41, revue 3). Dehlek, un peu à l'est, vous demandera si vous êtes Greywolf. Si vous répondez par l'affirmative, il vous chargera de récupérer les gemmes de Prism (voir 41).

**Personnages à enrôler :** Mirac (bêta, neutre bon), Edwin (compagnon loyal mauvais)



LA FÊTE FORAINE

### 38. LA FÊTE FORAINE

**Quêtes :** forcez un peu les coffres (ils contiennent de l'or et des armes). Dans une tente, vous rencontrerez Zordal et Bertha. Tuez Zordal et sauvez ainsi Bertha. Achetez le parchemin de Zolo et utilisez-le sur la statue. Vous démolirez alors Brannwen. Contre le magnifique saut, invoquez les ogres. Demandez-leur de vous le faire trois fois. Attention, il y a toujours un risque que l'ogre se réveille.

**Personnages à enrôler :** Brannwen (prêtre, neutre absolu)



SORTIE DES MINES DE NASHKELL

### 39. SORTIE DES MINES DE NASHKELL

**Quêtes :** à la serre, un groupe de quatre assassins vous attend pour vous faire la peau. À l'est, vous trouverez une grotte gardée par des grols. Tuez tout le monde et vous

► trouverez des objets magiques pressenti. Narcifras, un mage, va noter son invocation dans ses yeux et vous vous retrouverez avec quatre larmes à l'œil. Hainbold est un voleur qui, pris de remords, va vous confier une dague à remettre à son propriétaire, qui se trouve justement dans la seconde grille (centre ouest).

**Personnages à enrôler :** aucun.



EST DES MINES DE NASHRELL

#### 40. EST DES MINES DE NASHRELL

Quêtes : au nord-ouest, vous rencontrerez Haila qui est un docteur. Discutez longtemps avec lui et il vous donnera un parchemin. Un mercenaire du Pung enflamé recherche Samuel, un fuyard qui se terre au centre de la carte. Le plus judicieux est d'amener ce dernier au temple de Bransinical pour le punir, ça rapporte plus en expérience qu'en or, si ce n'est le livre au mercenaire. Un amorce de résistance au feu est caché aux coordonnées suivantes : X = 995 Y = 2374 (centre ouest).

**Personnages à enrôler :** aucun.



ENTRÉE DES MINES

#### 41. ENTRÉE DES MINES

Quêtes : examiner le trou dans l'airain, vous y trouverez un bâton. Dans la grotte, tuez les chiens et vous trouverez une potion de soin. Défendez Galku au sud, contre une attaque de kobolds. Protégez Prism, le sculpteur de Groyard qui lui réclame des pierres. Il est préférable de les revendre plutôt que de les rendre à Dubiel (voir 37).



NIVEAU 1

**Niveau 1 :** Donk vous chargera de donner une dague à Kyle, au niveau 4 en dessous.



NIVEAU 2

**Niveau 2 :** rencontrez Kyle. Défendez Seldie contre une attaque de kobolds.



NIVEAU 3

**Niveau 3 :** à l'estree, fouillez à côté du cadavre et vous trouverez l'anneau de Joseph.



NIVEAU 4

#### Niveau 4 : combats combats et combats

Repère de Malahy : dézingue Malahy, les squelettes et les kobolds, et libère Xin qui se jette à vous. Récoltez les ossements d'objets magiques dans le coffre.

**Personnages rencontrés :** Xan le chaman, loyal neutre.



SUD DE NASHRELL

#### 42. SUD DE NASHRELL

Quêtes : trois petits nobles en armes chassent et vous demandent de partir. Attention, il sont bons combattants et bien équipés. Aidez Albert à retrouver son chien-chien Ruffe. Évitez de les attaquer, vous aurez une surprise désagréable. Vax et Zel sont deux bandits qui tentent de vous dévaliser. Ça risque bien d'être l'inverse non ? En bas à droite, vous rencontrerez Larry (Daryl & Daryl). Il s'agit d'une private joke : ce sont trois programmeurs du jeu, c'est la raison pour laquelle ils vous signent un autographe !

**Personnages à enrôler :** aucun.

Luc-Santiago Rodriguez

## LE COIN DES TRICHEURS

Si vous tenez à profiter des délices des développeurs, suivez la procédure suivante :

1. Ouvrez le fichier baléons qui se trouve dans le dossier principal - Appuyez la ligne suivante sous Game Options :

Cheats[ ] puis enregistrez. Lancez le jeu, chargez une partie et appuyez simultanément sur Control et Tab pour activer la console. Écrivez, tapez les respectifs, les majuscules !

Cheats[Mar] : En cas de blocage d'un personnage.

Cheats[ExploreArea] : Pour découvrir la carte.

Cheats[TheGreatGame] : Invoque 10 poisons tueurs qui vous défendent !

Cheats[FirstAid] : 5 potions de soins, 5 antidotes et 1 parchemin de pierre en chair.

Cheats[Cowkill] : Donne le sort de massacre de vaches.

Cheats[Midan] : 500 po.

Cheats[DriftAttack] : Invoque un Drift l'ennemi.

Cheats[CriticalItem] : Objets de la fin du jeu.

Cheats[DriftDefence] : Invoque un Drift amical.

Pour obtenir plein de gemmes, placez deux potions.

Remplacez une potion par une gemme.

Retournez dans l'inventaire et cliquez sur la gemme.

Retournez dans l'inventaire et remplissez la seconde potion par la gemme.

Sortez de l'inventaire et cliquez sur la gemme.

## UN GRAND HIT PC COMPLET

**SUPER**  
**EF**

## ÉLU 4 D'OR

**de la meilleure simulation**



# Alpha Centauri

Alpha du Centaure n'est pas précisément l'endroit où j'irais passer mes vacances. Fungus envahissant, vers des marais, dictateurs mégalomanes, je préfère Tahiti !

Néanmoins, comme nous aimons vraiment nos lecteurs, voici un petit guide de survie.

*N.B. : ce guide stratégique ayant été réalisé à partir d'une version anglaise de Alpha Centauri, la traduction des noms de certaines unités peut être légèrement différente de celle retenue par l'éditeur du jeu en français.*

**L**es habitués de Civilization ne seront pas dépayés. Vous allez vous retrouver sur une planète inconnue, dans un endroit déterminé au hasard, avec pour seule main-d'œuvre les quelques colons tenant dans une petite capsule spatiale (dans l'espace, ça protège mieux qu'une caravane bâchée). Première chose à faire : explorer. Vous devez absolument déterminer au plus vite de quelles ressources vous pourrez disposer. Si l'I.A. vous a placé dans un lieu dépourvu de tout et que vous n'êtes pas un joueur confirmé, n'hésitez pas à commencer tout de suite une nouvelle partie. Tout le monde n'apprécie pas de se faire humilier, pas vrai ?

## Chap. I : Exploration

### CENTRE COMMERCIAL ALPHA II.

Transformez votre capsule en ville et envoyez immédiatement votre scout parcourir les environs. Attention, celui-ci n'est pas fait pour se battre, évitez donc de le perdre bêtement dans un conflit prématuré. Au fur et à mesure de sa progression, le terrain avoisinant se découvre (sa vision n'est que d'un carré dans chaque direction). Pendant qu'il commence son exploration, fabriquez-en deux autres et envoyez-les dans des directions opposées. Vos buts sont en priorité de découvrir de nouvelles ressources en vue de la fondation de futures cités et de localiser les colonies voisines. Gardez aussi un œil ouvert pour les monolithes et autres capsules de ravitaillement. Comme toujours dans les œuvres de Sid Meyer, le secret de la réussite dans Alpha Centauri,

c'est l'expansion. Gardez toujours en tête que tout site intéressant est le lieu de la fondation d'une future cité. Si vous ne vous emparez pas d'un bon emplacement, soyez sûr que vos concurrents ne se gêneront pas pour le faire, et généralement plus vite que vous ne le pensez !

Pour être le futur emplacement d'une puissante métropole, un terrain doit remplir certaines conditions. Les trois ressources indispensables à la croissance de votre population sont la nourriture, le minerai et l'énergie. Ces ressources ne doivent pas se trouver à plus de deux carrés de votre établissement ou votre cité n'en profitera pas. Les meilleurs terrains à cultiver sont les plaines herbeuses (les plus vertes). Les endroits infestés de xenofongues doivent être terraformés avant de pouvoir donner une récolte quelconque. Situer une ville à proximité de l'eau est toujours un bon pari pour l'avenir, les fermes sous-marines (qui ne vous seront accessibles que plus tard) donnant d'excellentes récoltes d'algues très nourrissantes. Le minerai vous permettra de construire de nouvelles infrastructures dans votre cité. Une ville uniquement consacrée à l'agriculture ne présente que peu d'intérêt. Quant à



l'énergie, elle alimente vos laboratoires et vous permet de développer les nouvelles techniques qui assureront le rayonnement de votre empire. Le meilleur moyen de recueillir beaucoup d'énergie est de vous placer sur un site très élevé, que vous équiperez plus tard d'un capteur solaire. Une zone produit une unité d'énergie tous les 1 000 mètres d'altitude.

Vous pourrez évidemment, plus tard, terraformer de mauvais terrains pour les rendre plus fructueux mais ce processus prend beaucoup trop de temps pour que vous vous y lanciez dès le début du jeu. Vous devez par conséquent fonder votre développement sur les ressources naturelles.

### TROUBLES DE VOISINAGE.

Dans Alpha Centauri comme dans la vie, il y a de bons voisins et de mauvais voisins. Il n'est pas rare que votre scout tombe très vite au cours d'une de ses explorations sur une autre Faction. L'avenir de votre empire va alors très largement dépendre de la nature de ce voisin et de la façon dont ses





cités sont placées par rapport à la vôtre. Si vous vous trouvez, par exemple, adossé à une montagne infranchissable ou à un océan et que vos petits copains bloquent le seul chemin qui vous soit ouvert, la guerre va très vite devenir la seule solution. Le pacifisme ne vous mènera pas loin dans cette situation : l'P.A. ne faisant pas encore de sentiments, si vous la gênez, elle n'hésitera pas à tirer la première ! Le problème est que les autres Factions risquent ensuite de se méfier de vous si vous vous montrez agressif dès le début du jeu. De futurs échanges technologiques vous permettront néanmoins de les faire revenir petit à petit à de meilleurs sentiments. Si vous devez frapper, frappez vite. En effet, vos adversaires attendront généralement de disposer d'unités performantes avant de commencer à réellement s'équiper. Construisez un maximum d'unités primitives et écrasez-les sous le nombre (les adeptes du « rush » à Starcraft sauront de quoi je parle...). Ne laissez cependant jamais une cité sans protection si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises... Si vous tenez décidément à « jouer les Gandhi, signez avec vos voisins un pacte qui vous permettra de faire circuler vos unités sur leur territoire sans trop les énerver.

#### TAILLEURS DE MENHIRS.

Des monolithes, semblables à ceux de 2001 L'Odyssée de l'espace sont disséminés un peu partout sur Alpha du Centaure. Contrairement aux conteneurs et aux artefacts extraterrestres que vous pouvez également trouver, leur effet est constant. Ils augmentent le moral de vos troupes d'une unité, la réparent si elle est endommagée et donnent deux unités de chaque ressource à chaque tour. Une cité installée à proximité d'un monolithe prospérera beaucoup plus vite que les autres, du moins s'il y a d'autres ressources autour. Néanmoins, si vous pouvez faire réparer une unité autant de fois que vous le souhaitez, vous ne pouvez faire augmenter son niveau qu'une seule fois dans toute la partie. Contrairement à ce que pourrait penser le joueur novice, il n'est pas très intéressant de les utiliser pour faire progresser les unités les plus faibles. La durée d'acquisition de l'expé-

rience augmentant avec celle-ci, il est recommandé d'attendre d'avoir des vétérans pour leur faire profiter de cette manne céleste. Une bonne tactique est de placer une de vos unités militaires sur un monolithe. Lorsqu'un ennemi viendra à passer, la pierre réparera votre soldat à chaque nouveau tour.

#### OPPORTUNISME.

Vos explorations devront influencer sur votre stratégie en général. Si vous avez atterri sur une île, l'essentiel de vos recherches devra se porter sur le développement d'unités navales afin de pouvoir essaimer sur le continent le plus proche. Si vous êtes entouré d'ennemis potentiels, les armes devront être votre souci premier. Au contraire, si vous possédez un large territoire nu, les techniques agricoles et de terraformation sont primordiales. N'oubliez pas que vos ennemis sont également très tranquilles et rivalisent de vitesse avec eux. Commencer une partie avec des a priori sur votre future tactique est la meilleure façon de perdre.

## Chap. II : les infrastructures

Comme dans Civilization, la cité est la base sur laquelle s'appuie tout le développement de votre empire. Mais leur édification n'est pas une partie de plaisir et les embûches sont nombreuses sur le chemin de la grandeur !

#### HUMILES CHAUMIERES.

Le nombre qui apparaît sur le nom de votre cité représente le chiffre de votre population. Cette information est cruciale. Chaque unité représente un millier de citoyens. Ces chiffres déterminent également le nombre de travailleurs que vous pouvez assigner à différentes tâches extérieures. La croissance de votre population va connaître plusieurs paliers. Arrivé à 7, vous devrez construire un dôme d'habitation pour pouvoir continuer à progresser. À 15, un deuxième dôme deviendra nécessaire. La croissance d'une cité dépend essentiellement de votre production de nourriture. Pour une cité de 1 000 habitants, vous devez produire au minimum deux unités nutritives par tour. Pour que votre population augmente, vous devez absolument dégager un excédent de

## CHEAT CODES... T'EN VEUX ?\*

#### TRIPLE PLAY

**Victoire :** tapez « *winthegame* » pendant le jeu pour gagner.  
**Stades Nouveaux :** dans l'écran de sélection des stades, tapez « 1, 2, 1, 2, Ctrl, 2, 1 ». Vous aurez trois nouveaux stades : CentMild, Ebbots et Pale Grounds.  
**Appareils secrets :** appuyez sur « 1, 2, 3 », maintenez, puis sur « 4, Down, Ctrl, Down, Ctrl, Espace ».

**EA All-Star :** pendant l'écran de sélection des joueurs, appuyez sur « 1, 2, 1, 2, Ctrl » pour jouer l'équipe des EA All-Star Team.  
**Si vous voulez les voir en action :** appuyez ensuite sur « 1, 2, 1, 2, Shift, Ctrl ».

#### MYTH N

**Changer de niveau :**  
Presser « Shift » tout en cliquant sur « Nouvelle partie ».  
**Pendant le jeu :**  
« Ctrl+Alt » et « » pour gagner,  
« Ctrl+Alt » et « » pour perdre.

#### DARK PROJECT VERSION 1.33

**Sauter une mission :** « Ctrl+Alt+Shift+F1 ».  
**Puis d'argent :** ajouter la ligne « cash bonus » puis la somme désirée dans le dossier DARK.CFG du répertoire « Files ».

**Pour commencer à la mission de votre choix :** ajoutez la ligne « starting mission X » dans DARK.CFG (« X » représentant le numéro de la mission choisie).

**Niveau cashé (bustle) :**

- Faites l'entraînement jusqu'à atteindre le cœur nucléaire.
- Entraînez-vous avec la garde jusqu'à ce qu'il n'en reste.
- Éliminez-le de partir en le frappant plusieurs fois.
- Prenez la clé sur la table.
- Entrez là d'où est sorti le garde.
- Descendez le hall.
- Ouvrez la porte avec la clé.

nourriture d'au moins une unité par tour. Si vous ne produisez pas assez de nourriture pour tout le monde, non seulement votre population risque de décroître mais vos citoyens se révolteront, plongeant votre cité dans un état d'anarchie où recherche et production seront en panne.

#### INDISCRÉTIONS.

En double-cliquant sur l'icône de votre cité, une fenêtre d'infos apparaît. Même si l'ordinateur s'occupe tout seul d'une bonne partie de la gestion de vos cités, vous devez absolument les comprendre et les assimiler pour arriver à la victoire.

Dans Alpha Centauri, le nerf de la guerre ►

\* Attention : ces cheat codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions d'un même jeu.





attention, comme dans tous les softs signés Sid Meier, les colons ne sont pas des esclaves sans cervelle qui supporteront tous vos dik-tats sans broncher. Poussez-les trop loin et vous vous retrouverez vite avec une révolte de drones sur les bras ! Heureusement, pour maintenir un semblant de paix civile, vous pourrez avoir recours aux Talents. Les Talents sont des unités qui apparaissent à partir d'un certain niveau de développement de vos cités. Ce sont tantôt des artistes qui apporteront joie et félicité dans le cœur des colons, tantôt des prix Nobel d'économie qui décupleront la productivité et l'efficacité de la ville, ou encore des Einstein à même d'accélérer la recherche. Le problème, c'est qu'ils ne sont pas gratuits. Comme les agents du fisc dans Civilization, transformer un travailleur en Talent revient à détourner un travailleur de sa tâche première. Créer des talents ne doit donc en aucun cas paralyser la productivité de votre cité. Mais si le nombre des Drones se met à dépasser celui des Talents, des révoltes vont éclater. Pendant une révolte, vos citoyens vont cesser toute production énergétique et minière pour continuer à produire de la nourriture. Pour prévenir ou mettre fin à une révolte, vous pouvez :

- construire des « lieux de bien-être psychique » (comme les centres de récréation),
  - accroître la présence policière,
  - transformer des travailleurs en Talents (les médecins sont particulièrement efficaces),
  - augmentez la quantité d'énergie consacrée au psychique.
- Montrez-vous un despote éclairé et prévenez les émeutes avant qu'elles n'éclatent. À moins d'être déjà à la tête d'un puissant empire, des émeutes (comme tout malheur, elles arrivent rarement seules) en temps de guerre vous mèneront droit à la catastrophe !

### Chap. III : recherche et développement

La seule façon de ne pas vous retrouver dans le rôle déplaisant du primitif de service est de mener la recherche scientifique à un train d'enfer. Le problème, c'est que le domaine de la recherche, dans Alpha Centauri, est si vaste que le joueur novice va s'y sentir vite perdu ! D'autant que contrairement à Civilization, ce n'est pas tout votre empire qui mène forcément les mêmes

recherches au même moment. La recherche est en grande partie décentralisée et peut s'exercer de façon différente au sein de chaque cité.

#### AU ROYAUME DES AVEUGLES...

La première chose à faire est de déterminer sur quel domaine vos recherches vont se concentrer. Elles se divisent en effet selon les quatre aspects récurrents du jeu, l'exploration, la recherche elle-même, la construction et la conquête. Une option qui s'offre au débutant craignant de faire fausse route est de sélectionner les quatre catégories à la fois et de faire confiance à la chance pour que ses savants découvrent les bonnes techniques au bon moment. Cela s'appelle la recherche « à l'aveugle ». Le problème de cette méthode, qui vous offre, il est vrai, une grande variété de découvertes, est qu'il ralentit le processus de recherche et risque de vous mettre en retard par rapport à vos concurrents. En outre, c'est en faisant des erreurs que l'on apprend. Conduire vous-même l'effort de recherche vous permettra de déterminer quelles découvertes sont les plus cruciales afin d'arriver à la victoire – même si vos premières parties ne sont pas glorieuses !

#### DECOUVERTE.

L'option Découverte vous permet de découvrir quelques-unes des armes les plus puissantes du jeu ainsi que le moyen d'accroître les possibilités de mouvement de vos unités. En outre, elle ouvre la voie vers des choses sympathiques telles que le combat orbital ou le « dévoreur de planète » ! Les toutes premières techniques apportées par cette option étant particulièrement vitales au début du jeu, je vous conseille chaudement de la privilégier en début de partie. Une technologie très importante est la biogénétique, qui vous permet de stimuler la croissance de vos cités, de construire des centres de recyclage et surtout vous ouvre la porte vers l'un des « projets secrets » les plus importants, le Génome humain. Après la biogénétique, concentrez-vous sur les « secrets du cerveau humain ». Non seulement cette technique vous protège contre les assauts des Vers et les attaques psychiques de vos ennemis, mais sa découverte vous apporte une avancée technologique « bonus » immédiate, ce qui peut vous donner un avantage décisif sur vos concurrents.

## CHEAT CODES... T'EN VEUX (TOUJOURS) ?

### ESCAPEE SPIN

Entrez les codes au niveau principal.

Vous devez entrer un des.

ALLIANCE - toutes les villes.

ALLIANCE - tous les circuits.

ADMONESTER - inséaler.

ADMONESTER - turbo.

ADMONESTER - points de vie à fond.

ADMONESTER - booster à fond.

ADMONESTER - tremblement de terre.

ADMONESTER - énergie à fond.

ADMONESTER - pack pile.

ADMONESTER - voiture blindée.

Pendant le jeu :

ADMONESTER - victoire.

ADMONESTER - victoire volante.

ADMONESTER - augmentez votre score au

jeu à Catch The Fly.

### WCM MITRO

Grosses villes : à l'écran Select Mode,

tappez = V + 7 fois pile + Q, H.

Grosses mains, grande pile : tappez = Q + 7 fois,

pile + V, H.

Sauter le ring : dans le menu « Options », tappez = V,

Q, V, Q, H. Chaque = H fait passer au niveau.

Tous les catcheurs : dans « Character Select » tappez

= V + 4 fois, « Espace » 4 fois, « Q » 4 fois et « T »

4 fois, pile + V, H.

Wage accrue : dans « Main Menu », laissez « Espace »,

T, V, Q, Espace, T, V, Q, H.

Victoire : sélectionnez un catcheur dans « Character

Select » et laissez « Espace, V, T, Q, Espace,

T, V, Q, H ».

YMCA DANCE : dans le ring Disco, balancez votre

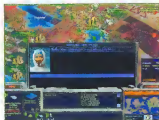
adversaire hors de la surface et tappez = T pour voir

les catcheurs danser YMCA (YMCA People). Si cela

dure assez longtemps, vous gagnez !

### CONSTRUCTION.

Commencer des recherches dans ce domaine n'est pas moins important. Non seulement cela vous permettra d'équiper votre base de façon à stimuler son développement, mais en outre, vous pourrez développer des blindages sans lesquels vos troupes risquent d'être laminées à la première escarmouche ! La base industrielle, par exemple, vous permet de revêtir vos troupes d'armures en synthétal très efficaces. Elle vous ouvre également un projet secret, l'échange marchand, qui accroît votre production d'énergie. L'économie industrielle vous offrira quant à elle la possibilité de construire une « banque d'énergie » qui augmentera de 50 % vos performances économiques et pourra vous amener à l'établissement d'une véritable



Les deux images illustrent des aspects de la construction et du développement dans Alpha Centauri.

## ► économie de marché.

### CONQUÊTE.

Dans l'ordre d'importance, la conquête doit être la troisième de vos préoccupations. La physique appliquée vous permettra d'offrir de beaux lasers à vos troupes et vous emmènera vers l'étape suivante, la chimie à haute énergie. Seconde étape seulement dans la recherche en conquête, cette branche très particulière de la chimie vous apportera non seulement des armures au plasma pour vos unités militaires, mais en plus la possibilité de construire les terribles capsules de gaz innervant. Lâchées sur une cité, ces capsules peuvent réduire à néant une population entière, mais leur utilisation a un coût politique et diplomatique énorme. En les utilisant, vous courez le risque d'être mis au ban de la société et de vous voir infliger des sanctions commerciales pour une période de dix ans. Ils ont tout de même leur utilité pour calmer une civilisation agressive qui ne cesserait de vous harceler, surtout en début de jeu où les sanctions commerciales auront de toute façon peu d'effet sur vous. En outre, si vous attendez trop pour l'utiliser, vous courez le risque que vos ennemis en possèdent également et l'utilisent pour riposter.

### LES PROJETS SECRETS.

Les projets secrets sont sans nul doute une des clés de la réussite dans ce jeu. Alors que les autres découvertes scientifiques sont ouvertes à tous, le découvereur d'un projet secret en restera le seul détenteur jusqu'à la fin des temps. Par conséquent, dès qu'un d'entre eux vous devient accessible, vous devez immédiatement vous mettre à le développer. Une seule de vos cités à la fois pourra se lancer dans un projet secret. Son coût étant généralement très élevé, vous devrez y atteler celle dont la production de minéral est la plus importante. Il est pratiquement impossible, lorsque l'on a six concurrents face à soi, de parvenir à réunir tous les projets secrets sous son propre giron. Vous devez donc vous concentrer uniquement sur ceux qui vous apporteront un avantage significatif par rapport aux buts que vous vous êtes fixés et laisser les autres de côté. Lorsque vous commencez la recherche, réorganisez votre main-d'œuvre afin de maximiser la production de minéral de la cité choisie. Ne perdez surtout pas votre temps et votre argent à confier un projet à une cité qui connaisse de trop fréquents problèmes de révolte ou est un peu juste côté nourriture ou énergie. Les projets les plus intéressants sont : la Force de défense des citoyens, qui vous permet d'établir un périmètre défensif puissant autour de vos cités (inutile si vous avez choisi d'incarner la Faction du Hive), le Nexus de commande, qui augmente le niveau d'expérience de toutes vos nouvelles unités, le Projet du Génome humain, qui

apporte à chaque cité un Talent supplémentaire, le Centre de contrôle maritime, indispensable lorsque votre Faction manque de place sur la terre ferme, et le Système de transit planétaire, qui augmente la productivité des forêts.

## Chap. IV : la terraformation

Depuis l'aube de l'humanité, nous n'avons cessé de modifier notre environnement pour le plier à nos besoins. Sur Alpha du Centaure, ce besoin est encore plus pressant, c'est même une question de survie ! Les unités de terraformation sont très nombreuses et les constructions qu'elles permettent vont bien au-delà de la simple ferme. Nous allons voir dans ce chapitre les unités essentielles à prendre en compte.

### SALON DE L'AGRICULTURE.

Le former est un peu l'unité de base du jeu. Sans lui, vous ne risquez pas d'aller bien loin ! Il vous est offert dès que vous avez découvert l'écologie centaaurienne. Comme les anciens colons et ingénieurs de Civilization, il est totalement démuné de moyens de défense et représente donc une cible de choix pour vos ennemis. Il est heureusement très bon marché et facile à remplacer. En revanche, il dispose d'options très intéressantes qui ne sont pas à négliger. Le Super Former, par exemple, ira deux fois plus vite que son homologue basique pour modifier le terrain à votre gré. De même, transformer un former en tank fongicide lui permettra d'éliminer le fungus deux fois plus rapidement. La première tâche à laquelle vous devez atteler vos formers est la construction de routes, qui multiplie la vitesse de déplacement de vos unités par trois ! En plus, elles rendent cette saleté de fungus inopérant ! L'étape suivante est celle des Tubes qui vous permettent d'envoyer n'importe quelle unité là où vous voulez en un tour. Que cela ne vous décourage pas de tracer des routes : elles pourront être upgradées en Tubes à moindre coût. Enfin, n'oubliez pas de placer des bases aériennes à intervalles réguliers, pour permettre à vos unités aériennes de refaire le plein sans avoir à trouver une cité amicale sur leur chemin !



### SEA, SEX AND SUN.

Selon le terrain sur lequel se développe votre Faction, vous aurez peut-être à agir sur l'environnement maritime. L'augmentation des ressources maritimes après terraformation est encore plus impressionnant que sur terre. Voici les structures indispensables à la prospérité de votre colonie.

#### 1 - Plate-forme minière.

Elle augmente la production de minéral de 1 ou 2 unités selon votre degré d'avancement technologique.

#### 2 - Usine marémotrice.

Construite sur des hauts-fonds, elle augmente la production d'énergie de 3 unités par tour.

#### 3 - Fermes à plancton.

Elles augmentent la productivité en nourriture du carré où elles sont situées d'une unité par tour. En outre, le plancton va s'étendre avec le temps, vous offrant ainsi plus d'espace cultivable.

#### 4 - Fungus.

En plantant du fungus à proximité de vos côtes, vous ralentirez la progression de vos ennemis, vous donnant ainsi le temps de mieux préparer vos défenses.

## Chap. V : l'art de la guerre

Vouloir être une grande puissance militaire est une chose mais encore faut-il avoir les moyens de ses ambitions. Alpha Centauri, comme la plupart des jeux de ce type, ne permet pas de rester pacifique longtemps. Même si vous faites preuve de la meilleure volonté du monde, tôt ou tard, l'un de vos concurrents va vous attaquer, ou vous fixer un ultimatum inacceptable pour l'avenir de votre Faction. À ce moment, la guerre devient inévitable. A contrario, une gestion trop militariste de votre empire risque d'avoir des conséquences tout aussi fâcheuses qu'un excès de pacifisme. Développer trop d'unités militaires, ou le faire au détriment d'améliorations qui augmenteraient le bien-être de votre population vous conduira à une ruine certaine. Le meilleur joueur est celui qui parvient à trouver l'équilibre subtil entre recherche civile et militaire, entre armement et urbanisme.

### LA MAISON DU BRICOLAGE.

Un des principaux atouts de Alpha Centauri



se trouve dans la grande variété des unités militaires à votre disposition. Cet éventail n'a rien d'un gadget : chacune de ces unités a un rôle bien précis à jouer, une fonction, une spécialité qui peut vous donner l'avantage sur vos ennemis au moment opportun. Contrairement à Civilization où tout le monde suivait des chemins à peu près parallèles, chacune des Factions présentes sur Alpha du Centaure possède des caractéristiques très précises. Une tactique efficace contre l'une de ces Factions ne le sera pas forcément contre une autre. Une attaque aérienne massive contre un ennemi solidement équipé en défenses anti-aériennes équivaut à un suicide. Heureusement, vous disposez de l'arme absolue, votre atelier (*Unit Design Workshop*). Dans cet atelier, vous allez pouvoir élaborer une pléthore d'armes. Comme pour la conquête, il est déconseillé de laisser ce rôle à l'I.A., qui manque sévèrement d'imagination. Ne laissez pas non plus encombrer votre bibliothèque d'unités dépassées mais effacez-les au fur et à mesure qu'elles deviennent obsolètes. La création de nouvelles unités dépend bien entendu du niveau d'avancement de votre technologie.

#### L'infanterie.

Soldats qui doivent s'emparer d'une ville après que ses défenses sont tombées sous vos assauts. Je vous présente ces unités dans l'ordre chronologique de leur apparition dans le jeu.

#### Escadron Laser.

Bon marché, cet escadron comprend un canon laser, un blindage de synthémétal et une centrale à fission. Son principal avantage par rapport aux autres unités d'infanterie réside dans son haut niveau d'expérience qui lui donne plus d'efficacité au combat. Une fois construits, envoyez-les sur un monolithe pour augmenter encore leur expérience et la victoire vous appartient ! Une alternative à cet escadron est la troupe lance-missiles de choc, qui a l'avantage de disposer d'un radar très efficace (vision jusqu'à deux carrés), très utile pour surveiller vos frontières.

#### Artillerie sol-air.

Le must de l'infanterie, aussi cher que puissant hélas. Toutefois, un très petit nombre de ces monstres tiendra votre ennemi en

haleine. Cet artillerie est aussi efficace en défense anti-aérienne que pour assiéger des villes retranchées derrière de puissantes murailles. Deux unités peuvent mettre à genoux une ville moyenne.

#### Garnisons.

Les garnisons sont indispensables à votre empire. Vous devriez en stationner au moins une dans chaque ville que vous contrôlez : chacune augmente l'efficacité de vos défenses de 25 points.

#### Escadrons laser AAA.

Peu coûteux, ils peuvent être fabriqués à la chaîne. Le brouilleur de communications leur donne 50 % de coefficient d'attaque en plus contre les « speeders » et les hovertanks. En outre, leur « tête chercheuse » les rend particulièrement meurtriers contre les avions.

#### Batterie de police à fusion.

Très chère, elle vaut chaque unité d'énergie qu'elle coûte. Dotée d'un blindage photonique, cette unité bombarde vos ennemis avant qu'ils n'arrivent sur votre ville. Elle dispose en plus d'un mode de tir « à blanc », très apprécié pour la répression des émeutes.

#### Troupes de choc à missiles sol-air.

Sorte d'absolu de l'arme défensive, cette unité dispose d'un très puissant laser à singularité, d'une épaisse armure de stase et se montre meurtrière lors d'attaques aériennes. Sa capacité de transe hypnotique lui donne 50 % de défense en plus face aux pouvoirs psychiques.

#### L'artillerie.

Ces unités ne réclament pas d'aussi longs développements. En matière d'artillerie, le blindage est secondaire. Ce qui compte, c'est la mobilité et la puissance de feu. Les pièces d'artillerie les plus efficaces sont les suivantes :

- Batterie de reconnaissance Blink. Portée par une carcasse de « speeder », elle se déplace remarquablement vite sur tous les types de terrain. Disponible relativement tôt, elle ne perd jamais vraiment de son intérêt, ne serait-ce que grâce à son faible prix de revient.

- Batterie de reconnaissance X. Portée par un châssis d'hovertank, elle n'est pas handicapée par la végétation et utilise aussi bien des projectiles classiques que le terrible gaz innervant.

- Artillerie à singularité X. Très chère mais redoutable. Une seule peut semer la panique dans les rangs de vos ennemis et elle est presque invulnérable. Montée sur un hovertank, c'est la version améliorée de la précédente. L'arme de la mort-qui-tue.

#### Les tanks.

Les tanks présentent l'avantage d'être aussi efficaces en attaque qu'en défense. Formidables pour envahir une cité comme pour réduire ses défenses, ils ont l'avantage de ne pas être gênés par la végétation.

Tank de reconnaissance anti-aérien.

Bon marché et rapide à produire, il se déplace aisément et protégera vos frontières aussi bien contre des unités terrestres qu'aériennes.

#### Tank lance-missiles camouflé.

Son système de camouflage le rend indétectable par les unités ennemies. Placez-les dans les frontières de vos ennemis pour mieux les espionner.

#### Béhémot à singularité.

Seul but : détruire les cités adverses. Très puissant et résistant, il peut se téléporter en tout point situé à moins de huit carrés d'une base alliée. Si vous maîtrisez le vol orbital, il peut même se matérialiser en tout point de la planète !

#### Les unités navales.

Beaucoup de joueurs ont une fâcheuse tendance à surprotéger leurs frontières terrestres en laissant leurs côtes à découvert. En outre, construire une flotte puissante est une des meilleures manières de réduire les défenses de l'ennemi avant de lancer une invasion terrestre.

#### Vaisseau à laser anti-aérien.

Rapide et économique, il peut se téléporter au-delà des défenses ennemies. Il est particulièrement meurtrier contre les unités aériennes.

#### Croiseur sous-marin chaotique.

À l'aise sur l'eau comme au-dessous, ce vaisseau est très difficile à détecter. Quant à son canon chaotique, il fait des ravages ! Croiseur anti-aérien à singularité.

Nettoie les airs aussi bien qu'il prépare l'invasion terrestre d'une cité. L'essayer c'est l'adopter !

#### Les transports.

Comme dans Civilization, les transports sont un énorme souci puisqu'ils sont la seule façon d'emmener vos unités hors de votre continent. Ils sont bien entendus dépourvus de tout armement (Meier, je te hais !) et représentent donc des cibles de choix pour l'ennemi. La seule solution est donc de les construire les plus résistants possible.

#### Transport destroyer.

Protégé par un blindage en synthémétal, ce transport est bien protégé contre les attaques ennemies. Très pratique pour refaire le plein des unités aériennes et les réparer. Placez-le près d'une côte adverse et ▶



► laissez le charme agir !

Transport destroyer quantique sous-marin. Équipé d'un blindage neutronique et propulsé par un moteur quantique, il transporte jusqu'à 12 unités, il peut se déplacer sous l'eau, alimenter vos unités en carburant et les réparer. Que demande le peuple ?

Unités aériennes.

Comme dans l'opération Tempête du Désert, la clé de la victoire est souvent de laminer les défenses de l'ennemi par un harcèlement aérien constant avant de lancer les troupes au sol. Elles ne peuvent hélas pas capturer elles-mêmes une cité dont les défenses sont tombées : ne laissez jamais vos unités terrestres à plus d'un tour de la cité attaquée. Attention aussi au carburant si vous ne voulez pas voir vos appareils se crasher lamentablement après chaque tour. Laser tactique « Blink ».

Bon marché, il est efficace contre les unités terrestres et aériennes. La technologie « Blink » dont il est équipé, lui permet de pénétrer aisément les défenses pour anéantir les garnisons ennemies.

Missile intercepteur X.

Pas cher et mortel, cet appareil est équipé d'un réacteur à fusion, de lance-missiles et d'un blindage photonique. Surtout, il est capable de lancer de terribles capsules de gaz innervant sur d'innocentes populations !

Thunderbold Empathe à singularité. Le must. Puissant, presque invulnérable, massif, il résiste particulièrement bien aux attaques psi avec ses bonus de 50 % en attaque et en défense. Une poignée de ces petites bêtes réduira les velléités agressives de vos ennemis à néant !

## Chap. VI : la diplomatie

Comme ses illustres prédécesseurs, Alpha Centauri trouve une partie de sa raison d'être dans les relations diplomatiques entre les différentes Factions. Profitant des progrès effectués en matière d'intelligence artificielle, les concepteurs du jeu ont pu développer cet aspect et le rendre plus complexe – pour notre plus grand bonheur. Vous allez devoir négocier des traités, engager des échanges technologiques, et si vous menez bien votre barque, vous pouvez même espérer être nommé gouverneur de la planète !

**COUCOU ME VOILA !**

Lorsque, au début du jeu, vos scouts rencontrent les envoyés des autres Factions, ils échangent immédiatement avec eux leurs fréquences de communication. À partir de là, vous pourrez à tout moment entrer en contact avec les leaders des autres Factions. Vous pouvez également obtenir d'un de vos voisins la fréquence d'une Faction jamais rencontrée en échange d'un peu de technologie ou d'énergie. Quatre types de relations diplomatiques sont pos-



sibles avec les autres Factions.

**La vendetta.**

Comme son nom l'indique, la vendetta représente un état de guerre totale entre deux Factions. Les échanges guerriers continueront jusqu'à la signature d'un traité ou d'une trêve. Attention, les alliés de vos ennemis risquent fort de vous déclarer la guerre à leur tour.

**Le pacte de fraternité.**

Le lien le plus fort qui puisse unir votre Faction à une autre. Les signataires d'un pacte mutuel peuvent traverser librement leurs territoires réciproques et même y stationner des troupes ou pénétrer dans les bases du propre frère. Chacun doit en outre une pleine assistance militaire à son allié. Le pacte double également le rendement de votre commerce avec votre allié. Le pacte peut être dissous à tout moment. Les unités présentes sur le territoire de chacun seront alors immédiatement renvoyées à leur base. Le traité d'amitié.

Moins contraignant que le pacte de fraternité, le traité procure également un bonus en matière commerciale, mais ne vous permet pas de stationner des troupes chez votre allié. La trêve.

Elle ne représente que la cessation des hostilités entre deux Factions. Aucun bonus.

Tout ce qui est à toi est à moi !

Très souvent, vos homologues vont vous proposer des échanges de technologies. Veillez à ce que ceux-ci soient les plus égaux possibles, ou mieux encore à votre avantage. En dépit des menaces, il est très rare qu'une Faction vous déclare la guerre suite à un refus. Méfiez-vous toutefois de Yang et de Santiago, surtout s'ils ont des troupes à proximité : le moindre refus pourrait être considéré comme un affront et donner lieu à une vendetta. De manière générale, évitez le plus possible de céder vos avancées militaires ou celles qui débouchent sur un projet secret que vous ne possédez pas encore. Si vous voulez vous montrer machiavélique, signez un pacte avec un voisin technologiquement avancé mais militairement faible, échangez le plus de techniques possible avec lui, puis déclarez

une vendetta et éliminez-le à jamais... Une autre stratégie jousante est de signer la paix avec une Faction presque vaincue en échange de secrets technologiques, puis de rompre la trêve et de l'achever !

Vous pouvez également acheter le vote d'un voisin en lui offrant énergie ou technologie. Cela risque de vous coûter cher, mais se faire élire Gouverneur planétaire en vaut la peine ! Attention toutefois à ne pas payer trop cher le vote d'une petite Faction dont la voix compte peu devant le Conseil.

Si vous manquez d'énergie, vous pouvez en réclamer à vos voisins. Leur offrir de l'argent en échange est bien sûr efficace, mais le menace peut marcher sur les petites Factions. Deirdre et Miriam seront aussi sensibles à l'offre d'un pacte de fraternité.

Ne négligez pas non plus les réunions du Conseil planétaire. Vous faire élire Gouverneur vous procure de nombreux avantages (droit de veto, observateurs, bonus d'énergie, etc.), et si vous parvenez au titre de Chef suprême, le jeu est gagné. Plus vous possédez de bases, plus vous avez de voix au Conseil. Seuls les leaders des deux Factions les plus puissantes peuvent se présenter aux élections.

Essayez de faire passer les mesures qui favorisent vos ambitions, qu'elles soient commerciales (le Pacte de commerce mondiale) ou militaires (la levée de l'interdiction des gaz innervants). Au contraire, opposez-vous à tout ce qui favoriserait ceux qui ne sont pas vos alliés. Une fois arrivé à ce stade, la victoire est à portée de main, ne la laissez pas passer. ■

Rémy Goavec



**Dialogue vidéo live de charme**

**www.charmes.com**

► Des rencontres de charme en direct sur votre ordinateur.

► En direct : Julie, Sheryl, Jade, Elodie, Eloïse, Axelle, Virginie, Diane, Marie, Betty, Sandy et Coco.

► Plus de 15000 photos hard immédiatement.

► Des dizaines d'heures de vidéo

24  
Heures  
24

Kit d'installation  
disponible sur le  
CD-Rom de ce  
magazine, dans le  
répertoire «PUB/CHARME2»

**SIMPLE RAPIDE EFFICACE ANONYME SANS CARTE BANCAIRE**

Fonctionne avec RealVideo disponible sur le CD-Rom de ce magazine en version libre PC

Service INTERDIT aux moins de 18 ans

# Sim City 3000

**Sim City 3000** vous propose d'endosser le ruban du maire et de gérer une ville. Les conseils qui suivent vous éviteront de vous faire lyncher par une population mécontente, et vous permettront de développer une ville digne de ce nom.

## Conseils de base

Tout comme dans la réalité, l'organisation de votre ville se doit d'être méthodique. Il vous faudra donc répondre aux besoins élémentaires de vos concitoyens en priorité. Ces besoins sont l'eau, l'électricité et les moyens de transport. En ce qui concerne ces derniers, il faut faire attention à ce que toutes les zones de construction soient reliées entre elles par des routes : il ne sert en effet à rien de construire si vos électeurs ne peuvent s'y rendre. Plus tard, vous pourrez développer de nouveaux moyens de transport : bus, métro et train. Ceux-ci vous permettront d'alléger le trafic routier ainsi que de faire baisser le niveau de pollution dû aux émissions des pots d'échappement. Cependant, il vous faudra veiller à les disposer avec soin, car toute erreur de disposition n'entraînera qu'une installation inutile et donc non rentable. De plus, ces installations étant assez chères, vous n'aurez sûrement pas les moyens de vous permettre de vous tromper dans le choix des sites d'implantation. Il peut aussi être intéressant de relier votre cité aux villes voisines afin d'attirer plus de monde, ou tout simplement pour faciliter les échanges.

En ce qui concerne le réseau d'alimentation en eau, il faut s'assurer que la ville entière est approvisionnée, sinon elle ne se développera pas pleinement. Allez dans le menu qui permet de voir les zones irriguées et posez des tuyaux là où ils font défaut. Vérifiez de temps en temps que ces derniers ne se sont pas rompus et si c'est le cas, réparez-les. Au fur et à mesure que votre ville se développe, n'oubliez pas de construire régulièrement des pompes à eau ainsi que des châteaux d'eau afin d'être en phase avec la demande. Vous pouvez là encore connecter votre ville à ses voisines afin, soit d'acheter de l'eau soit d'en vendre.

L'électricité fonctionne à peu près comme le réseau d'eau, assurez-vous donc que vos

centrales produisent assez d'électricité et que vos zones y aient accès. Là aussi, vous pouvez vous connecter avec vos voisins afin de traiter avec eux. Il faut savoir qu'en général, pour les bâtiments produisant de l'électricité, le coût est inversement proportionnel à la pollution émise. Donc, à moins de s'appeler Grésus, évitez de placer vos centrales près des habitations des Sims, si vous ne voulez pas qu'ils tombent malade ou qu'ils partent vers une ville moins polluée. Parfois, votre population n'augmentera plus. Il vous faudra alors voir ce que vos concitoyens demandent. Une fois leurs volontés faites, tout devrait rentrer dans l'ordre. N'hésitez pas à consulter régulièrement vos conseillers ainsi que vos concitoyens pour voir ce qui ne va pas. Faites passer des ordonnances afin de faire bouger les choses, mais assurez-vous avant tout que celles-ci reçoivent l'accord de vos conseillers. Ces derniers vous diront en effet quel sera l'impact de telle ou telle décision sur votre ville et s'il est souhaitable ou non de prendre

une telle décision. Répondre aux demandes des citoyens est une bonne méthode pour faire prospérer votre ville et garder des citoyens heureux.

L'interface graphique de Sim City 3000 étant ce qu'elle est, il vous est possible de voir que quelque chose ne tourne pas rond dans votre ville, sans même avoir à consulter un menu. Ainsi, si vous voyez que vos rues se remplissent d'ordures, il est temps de vous dire qu'il serait bon de construire une déchèterie. Préparez une zone à cet effet, puis construisez des incinérateurs et des centres de recyclage. Souvenez-vous que comme dans la vie, vos concitoyens n'apprécieront pas de vivre près d'une déchèterie : choisissez donc un emplacement loin des habitations et des zones commerciales. Vous pouvez aussi vous arranger avec vos voisins afin de leur refiler vos ordures. Dans le même ordre d'idées, si vous voyez que certains bâtiments d'une zone commencent à tomber en décrépidité, n'hésitez pas à cliquer dessus pour voir ce qui ne





va pas et pouvoir y remédier au plus vite. Pour finir, il est bon de savoir que, d'une façon générale, les Sims ne construisent rien au-delà de trois cases d'un moyen de transport (route ou autre) et qu'il est bon de ne pas prévoir une zone de construction d'une largeur supérieure à six cases (à condition que cette dernière soit bordée de chaque côté par une route). De plus, toutes les constructions d'une même zone doivent être au même niveau d'altitude. Sachez aussi que l'on ne peut rien construire, à part des tuyaux d'alimentation en eau et des poteaux électriques sur les terrains non plats.

### Le petit guide du constructeur

Des indicateurs vous diront ce dont a besoin votre ville : résidences, commerces ou industries. Il faut savoir que ces trois types de constructions marchent de concert et il vous faudra jongler avec elles afin d'obtenir la combinaison idéale. Cependant, vos choix d'implantation devront prendre en compte les aspirations de vos concitoyens. Ainsi, en choisissant la meilleure implantation pour vos résidences, vous serez assuré que des habitants y emménageront. De même, vos citoyens étant assez fainéants par nature, évitez de leur faire faire 50 bornes afin d'aller au centre commercial. Par contre, ils n'apprécieront pas du tout de vivre à côté d'une usine ou d'une centrale nucléaire, mais là encore, il vous faudra veiller à ce qu'ils n'aient pas à traverser toute la ville pour aller travailler. Il faudra donc vous assurer que chaque résidence est bien entourée, sans pour autant qu'elle ne perde son charme résidentiel. Les constructions les plus denses sont celles qui vous offriront le plus d'avantages, mais sachez qu'elles ont toutes des inconvénients, même si cela peut devenir rentable si vous savez les palier (par exemple les zones résidentielles denses entraînent une hausse de la criminalité, il

suffit donc de placer un commissariat à proximité pour endiguer ce fléau). Enfin, sachez bien exploiter les terrains les plus chers car ceux-ci généreront des revenus plus élevés par le biais des taxes, et ce qui sera construit dessus aura plus d'avantages que si le terrain était moins cher (moins de chômage, de criminalité, meilleurs services, etc.). Vous pouvez bien sûr augmenter le prix des terrains en plaçant des éléments d'agrément (arbres, parcs, lacs).

Il vous faudra sûrement construire aussi des ponts en prolongement à vos routes. Il faut savoir que les ponts se construisent en faisant passer une route d'un bout à l'autre d'une étendue d'eau. Il faut que votre route pour le pont commence au moins à quatre cases du bord de l'eau et finisse quatre cases plus loin de l'autre côté de l'eau (seulement trois cases pour les autoroutes). Il est à noter que lorsque vous faites un pont, les travaux de construction prennent de la place, donc faites attention où vous le construisez afin de ne pas avoir à raser des zones. Dans un même ordre d'idée, assurez-vous que le terrain sur lequel il sera bâti soit uniforme et que vous ne construisiez pas sur une falaise. En cas de besoin, n'hésitez pas à niveler le terrain. Un pont pouvant facilement coûter plusieurs milliers de Simflouze, assurez-vous de l'état de vos caisses avant de tenter l'expérience. Enfin, dernière précision, il est impossible, contrairement à Sim City 2000, de choisir à quoi ressemblera votre pont une fois construit. C'est la longueur de celui-ci qui déterminera son architecture.

### Les bâtiments évolués

Les aéroports sont de bons moyens de faire prospérer votre ville, facilitant les échanges et l'arrivée de nouveaux citoyens. Comme toujours, le lieu où sera implanté votre aéroport aura son importance. Il faut tout d'abord que la zone ait accès à l'eau et à l'électricité et se trouve si possible loin des

habitations (vos concitoyens n'aimant ni le doux bruit des réacteurs ni les subtiles odeurs de kérosène). Il faut que votre aéroport se trouve à moins de quatre cases d'une route. Il est aussi conseillé de veiller à ce qu'aucun bâtiment de taille grande ou moyenne ne soit à proximité de l'aéroport (surtout dans l'alignement de la piste), afin de faciliter le décollage et l'atterrissage des avions et donc d'éviter le plus possible les crashes. Inutile de vous préciser de construire votre aéroport loin de centrales nucléaires, à moins que vous ne vouliez que votre ville ressemble à Tchernobyl si un avion venait à s'écraser dessus.

La taille minimale de votre aéroport devra être de trois sur cinq cases. Cette surface vous permettra d'avoir une piste. Si vous optez pour une surface plus grande, cela vous permet d'obtenir plus d'infrastructures (tour de contrôle, hangar, etc.). Il est à noter que les petites pistes d'atterrissage ne per-







► mettront pas à votre aéroport d'accueillir les plus gros avions. Si une fois votre aéroport construit, celui-ci ne se développait pas, essayez de changer l'orientation de votre zone : cela suffit parfois.

Le trafic aérien dépend du nombre de pistes dont dispose votre aéroport : plus grande sera votre zone d'aéroport, plus vous aurez de pistes. Vous pouvez voir le trafic aérien en restant appuyer sur « Ctrl » et en cliquant sur une case d'aéroport : cela vous permettra de savoir s'il faut ou non agrandir votre aéroport.

Pour construire un port, la zone sur laquelle vous voulez le bâtir doit correspondre aux caractéristiques suivantes : elle doit être composée d'au moins cinq cases de côté, avoir accès à l'eau et à l'électricité, se situer à cinq cases d'une route, comporter au moins quatre cases d'eau claire devant elle et il faut qu'un accès maritime à l'un de vos voisins soit disponible. Il faut, de plus, que votre port ne soit pas situé à une altitude supérieure à 52 mètres. Le nombre de pontons déterminera le trafic maritime de votre port. Comme l'aéroport, le port pollue beaucoup, choisissez donc avec soin son implantation.

Avec le développement de votre ville, on vous proposera des offres et des constructions spéciales : phare, base militaire, pénitencier, etc. Tous ces bâtiments ont des avantages et des désavantages. C'est à vous de voir si le revenu généré par le bâtiment surpasse ces inconvénients et il est recommandé de vérifier ce que vos conseillers en pensent avant de se lancer dans la construction.

### Les négociations avec les villes voisines

Vous pouvez soit offrir vos services à vos voisins (ce qui générera des revenus) soit leur acheter des services (ce qui vous coûtera des sous). La vente de services est un bon moyen d'écouler son excédent, tout en générant des revenus qui vous permettront de développer votre ville. De plus, il vous

sera toujours possible de ne pas renouveler un contrat ou de le rompre (bien qu'il faille vous attendre à un procès dans ce cas) si jamais vous changez d'avis. Faites attention si vous vendez de l'eau ou de l'électricité à vos voisins d'en disposer assez. En effet, si vous acceptez un contrat que vous ne pouvez pas honorer, votre contractant vous demandera des dommages et intérêts. De plus, il semble courant que vos voisins vous proposent des contrats dans lesquels vous devez fournir plus de services que vous n'en produisez ; alors soyez attentif avant de donner votre accord. Il semble que les contrats concernant les ordures soient les plus faciles et les plus sûrs à accepter. Assurez-vous juste d'avoir assez de place pour les stocker (prévoyez même un peu plus, au cas où il faudrait agrandir le décharge), et n'oubliez pas que les ordonnances que vous prenez concernant les ordures n'affecteront que les vôtres et pas celles de vos voisins.

Il peut être envisageable de construire des structures juste dans le but de fournir des services à vos voisins. Dans ce cas, il est conseillé de les construire le plus près possible de la frontière de la ville avec laquelle vous voulez traiter (cela vous économisera des kilomètres de moyens d'acheminement). Si cette solution vous coûte assez cher au début, très vite, elle peut vous donner un excès de revenus non négligeable pour la suite et vous permettre un développement finalement plus rapide que si vous n'aviez pas choisi cette option.

Enfin, à moins que vous n'ayez un besoin urgent d'argent, refusez toujours les premières offres de contrats émanant des autres villes : vos voisins vous recontacteront plus tard avec des offres plus alléchantes. Ce conseil vaut, que vous soyez acheteur ou vendeur de services.

### Le budget

Le menu du budget vous indique toutes vos dépenses ainsi que vos rentrées d'argent. Voici quelques conseils afin d'établir votre budget. Votre revenu est la chose la plus importante du budget, puisque vous allez dépenser de l'argent tout au long de l'année afin d'agrandir votre ville. Les impôts sont la plus grande source de revenus dont

vous disposez. Vous devrez choisir le taux d'imposition pour chacune des zones : commerciale, industrielle et résidentielle. Gardez à l'esprit que vous ramasserez plus d'argent en taxant les terrains riches que les pauvres, même avec des taux plus faibles. Il vous faudra donc, lors du développement de votre ville, privilégier les terrains onéreux. À rentrée d'argent égale, vos citoyens seront plus heureux d'habiter sur de riches propriétés où ils payeront 7 % d'impôts que dans un ghetto où ils en payeront 15 %. Votre but sera donc d'atteindre un coût de terrain élevé et de le maintenir afin de générer plus de revenus avec moins de taxes.

Il est à noter que vos citoyens commencent à ne plus être contents à partir d'un taux d'imposition de 9 %, la fourchette idéale se situant entre 6 % et 9 %. Une baisse des taxes vous amène plus de population mais celle-ci sera sûrement instable (elle partira plus rapidement si quelque chose ne lui plaît pas) et plus enduite à la criminalité, sans parler de vos finances qui fonderont comme neige au soleil à cause des faibles rentrées d'argent. À l'inverse, une augmentation des taxes fera fuir vos citoyens et aura pour effet, à plus long terme, de voir vos revenus diminuer car il y aura moins de contribuables. Il est peut-être quand même intéressant d'augmenter soudainement le taux d'imposition pour un mois, afin de bénéficier d'un meilleur revenu sans que trop de vos citoyens ne fuient. Pour les petits maux, je signalerais que l'estime qui consistait, dans Sim City 2000, à augmenter les impôts à leur maximum le 31 décembre et qui avait pour conséquence de fournir une année de revenu à plein taux sans que les Sims ne crient au scandale, ne fonctionne plus. En ce qui concerne les dépenses, vous êtes seul juge de la conduite qu'il convient d'adopter. D'une façon générale, évitez de priver vos services (surtout celui de la police et des pompiers) de leurs budgets.

### La gestion des services

Comme maire, vous êtes responsable pour fournir à la population les services qui maintiendront la sécurité et le bien-être de vos citoyens. Vous aurez ainsi à fournir l'éducation, la santé, la protection contre la criminalité et celle contre le feu. Les bâtiments des services devront être construits à des endroits stratégiques afin de correspondre aux besoins de vos citoyens. Ce qui suit vous expliquera les particularités des différents types de services ainsi que les façons de les utiliser au mieux.

La caserne des pompiers vous permettra comme son nom l'indique de disposer de pompiers qui pourront intervenir dans la ville afin de faire face aux catastrophes naturelles ou aux incendies. Vos casernes





devront être disposées de manière régulière dans votre ville car la zone de protection qu'elles couvrent dépend de leur localisation. Il est à noter que le coût de fonctionnement de chaque caserne est de 360 \$ par an.

Les hôpitaux accroîtront la santé ainsi que la durée de vie de vos citoyens. De plus, des citoyens en forme feront fleurir l'économie alors que des citoyens malades seront une charge pour vous. Le lieu où vous construirez vos hôpitaux n'a pas d'importance car le nombre d'hôpitaux requis dépend du nombre d'habitants et les habitants y ont accès, même si les hôpitaux ne sont pas situés dans leurs quartiers. Cependant, il est conseillé de construire les hôpitaux sur les terrains les moins chers possible, car contrairement aux autres bâtiments, la valeur du terrain n'influence pas sur la qualité des services des hôpitaux. Il vous faudra construire un hôpital pour 25 000 habitants, et penser à en construire d'autres au fur et à mesure du développement de votre ville. Chaque hôpital vous coûtera 50 \$ par mois (en plus du prix de base de la construction). Il est aussi intéressant de noter qu'une bonne espérance de vie vous soulagera d'un poids dans l'éducation. En effet, si vos citoyens meurent jeunes, il faudra en éduquer de nouveaux bien plus souvent pour remplacer les travailleurs décédés avant la retraite.

Le commissariat vous permettra de disposer de policiers afin de répondre aux émeutes ou autres incidents. Les commissariats ont aussi une influence sur le taux de criminalité. Il est donc conseillé de les placer à côté des zones sensibles de votre ville (par ordre décroissant : industries, commerces, résidences). Il faut aussi savoir que pour un même type de zone, celle à la valeur de terrain la plus chère aura un taux de criminalité moins élevé. Le nombre de commissariats dont vous devrez disposer dépendra donc de la taille de votre cité ainsi que de la valeur de vos terrains.

Les prisons feront aussi baisser la criminalité et permettront de décharger vos commissariats de vos citoyens indésirables. Cependant, le coût de fonctionnement des prisons est assez cher : 75 \$ par mois. Il est préférable de positionner votre prison loin de tout car elle fait baisser la valeur des terrains alentour et émet de la pollution. De même, mieux vaut la bâtir, si possible, sur un terrain pas trop coûteux.

Certains services vous permettront d'intervenir lors de catastrophes ou d'incidents. En prévision de ces événements, il est bon d'avoir sous ses ordres une force d'intervention. Pour une meilleure efficacité, sachez qu'il est préférable de disposer d'un panache police-pompiers-militaires, mais encore faut-il avoir bien sûr construit les structures adéquates. Par contre, il est à noter qu'envoyer des policiers éteindre un incendie ou envoyer les pompiers calmer les émeutiers ne vous servira strictement à rien et vous fera perdre un temps qui est précieux dans ce genre de situation.

### Le système d'éducation

Les écoles permettent d'éduquer vos citoyens, cela se traduit dans le jeu par le Q.E., c'est-à-dire le quotient d'éducation. Plus le Q.E. est haut, plus vos citoyens sont instruits. Cela comporte plusieurs avantages : tout d'abord, les gens sont sensibles au fait qu'une ville ait un bon niveau de Q.E., en effet ils préféreront aller s'installer dans une ville où leurs enfants ont plus de chance de devenir instruits et donc d'avoir un meilleur emploi. Ensuite, si votre Q.E. est élevé, votre ville a plus de chances de développer des industries de haute technologie. Le Q.E. de votre ville est influencé par la présence d'écoles, d'universités, de musées et de bibliothèques ainsi que par d'autres facteurs mineurs (comme le programme de

lutte contre l'illettrisme, par exemple). Il est à noter que votre ville commence avec un Q.E. de 85. Cela est dû au fait que vos premiers citoyens sont déjà éduqués, cependant, si vous ne construisez pas de structure éducative, le Q.E. baissera. Il est aussi à noter que l'augmentation du Q.E. ne se fait pas rapidement. En effet, celui-ci n'attend pas son plein potentiel si tôt une structure éducative construite, mais seulement au bout de plusieurs années, une fois que les Sims ont fini leur cursus scolaire (pour les écoles et les universités) ou qu'un maximum de gens se soient documentés (bibliothèques et musées).

Les écoles permettent à vos citoyens d'atteindre un Q.E. de 90 (à condition, bien sûr, que leur budget ait été alloué) et couvrent les besoins éducatifs de 15 000 Sims.

Les universités couvrent les besoins de 50 000 Sims et peuvent augmenter le Q.E. jusqu'à 140. Les musées et les bibliothèques permettent aux Sims de continuer à s'enrichir intellectuellement mais contribuent aussi à l'épanouissement de toute la population. Celle-ci n'aura pas le même niveau de Q.E. selon l'âge qu'elle a. Il faut donc faire attention à ne pas « suréduquer » une tranche d'âge au détriment des autres (surtout si c'est la plus âgée).

Le positionnement de vos bâtiments éducatifs n'a aucune importance : vous pouvez les mettre à l'autre bout de la ville, au milieu d'une zone industrielle ou sur une île. De plus, vous n'avez même pas à leur fournir de l'eau et de l'électricité pour qu'ils fonctionnent. Cependant, il faut savoir que la proximité d'un bâtiment éducatif augmente le coût du terrain des zones résidentielles le joignant, il peut donc être très rentable de les mettre près des résidences de vos Sims. ■

Pierrick Bellon



# Starcraft Brood War

Vous pensiez vraiment avoir ramené la paix dans la galaxie ? Malheureux, c'était compter sans l'intervention de la Terre et les ambitions de la belle (?) Sara Kerrigan. Tout est à recommencer, mais les bons ne sont pas forcément ceux que vous croyez...

## CAMPAGNE PROTOSS

### Mission 1 : Escape from Aiur

Vous devez descendre vers le sud où se trouve le Warp Gate. À chaque conflit, commencez par éliminer les Nydus Canals. S'il le faut, attendez que les boucliers soient rechargés avant de continuer. Plein sud, vous allez trouver une bataille rangée entre vos frères et une troupe de Zergs. Essayez de limiter la casse, les Zealots survivants seront à vos ordres. Allez ensuite à l'est, puis au nord, en recrutant tous ceux que vous rencontrerez en chemin. Attention, vous allez tomber sur des Ultralisks. Au nord, vous trouverez tout un garnison, incluant deux High Templars et un Archon. Avancez petit à petit vers l'est, jusqu'à ce que vous trouviez un canal qui libère des Hydralisks. Affaiblissez-les au moyen de la tempête psionique puis lancez vos Zealots à l'assaut. Allez ensuite au sud en vous méfiant des Zergs enterrés. Utilisez la tempête psionique pour déblayer le terrain devant vous. À la falaise, tournez à l'ouest, suivez-la jusqu'au passage incliné, puis envoyez Zeratul en haut pour qu'il trouve le Warp Gate.

### Mission 2 : Dunes of Shakuras

Envoyez vos Zealots à l'ouest, suivis par les probes qu'ils doivent protéger à tout prix. Dès que vous trouvez les minéraux et le gaz, construisez une base et préparez-vous pour une attaque d'Hydralisks. Utilisez les Zealots et les Dark Templars pour les repousser. Préparez des défenses solides, en utilisant entre autres vos Dark Templars. Les attaques viendront du sud mais méfiez-vous des Overlords qui lâchent des attaquants un peu partout : placez des canons à photons soutenus par un Reaver sur le flanc sud. Construisez une force importante de Dragons et de Zealots, que vous upgradez à fond, et lancez-les à l'assaut des Zergs qui gardent les ressources devant votre

falaise. Une fois en possession du terrain, envoyez une Probe établir une nouvelle base (qui devra être solidement gardée). Préparez 24 Zealots et 15 Dragons et envoyez-les détruire le camp Zerg au nord-ouest avant de faire fondre les survivants sur la base du sud et celle du sud-ouest.

### Mission 3 : The Legacy of The Xel'Naga

Ne perdez pas une seule seconde pour établir votre base. Établir un maximum de canons à photons le long de la côte et fabriquez deux Gateways pour ne jamais manquer de Dragons. Une fois la base fortifiée, établissez-en une secondaire au nord-ouest en la remplissant aussi de canons à photons. Construisez 12 Scouts et upgradez-les au maximum. Développez l'Argus Jewel et fabriquez quatre Corsaires supplémentaires. Protégez-les pour l'assaut final. Pour éviter une hécatombe de Scouts, envoyez vos Corsaires balancer des Disruption Webs sur les Spore Ruches qui gardent la base ennemie. Attaquez par le sud pour massacrer les Overlords, éliminez les Spore Ruches une par une et n'hésitez pas à faire demi-tour pour recharger vos batteries. Remplacez systé-

matiquement les Scouts détruits. Les Spore Ruches détruites, faites déposer des Dark Templars par une navette (Schuttle) pour éliminer le Cerebrate.

### Mission 4 : The Quest for Uraj

Aussitôt le Centre de commande détruit, commencez à construire un Nexus et préparez vos défenses (canons à photons et Reavers, appuyés par un Shield Battery). Rondez Kerrigan et envoyez-la au sud-ouest pour détruire les défenses d'une base terrienne (y compris les Goliaths et les tanks). Ramenez-la à la base avant que les terriens ne développent le Comsat. Envoyez une escouade moyenne de Zealots et de Dragons achever les terriens. Établissez-y une base secondaire bien défendue avant de détruire un autre camp terrien à l'est pour en extraire les ressources. Créez ensuite le plus de Zealots et de Dragons possible (protégés par un ou deux Observers qui les protégeront des Wraiths), traversez le canyon central (bien protégé) et montez sur la falaise située à l'ouest où vous devrez affronter tanks et bunkers. Dirigez-vous vers le sud (peu protégé) puis vers l'est et le nord, à proximité de l'Uraj. Nettoyez la zone autour de l'Uraj de ses tourelles de défense pour que Kerrigan puisse passer à l'attaque. Une fois qu'elle a atteint le Beacon (elle est assez résistante pour subir quelques dommages), la mission se termine.

### Mission 5 : The Battle of Braxis

Faites monter les Zealots dans une navette et les Dragons dans l'autre. Placez-les près de votre Observer situé le plus à l'ouest pour être à l'abri des tourelles. Avancez un peu vers le nord et détruisez toutes les tourelles que détecte l'Observer. Inutile de vous en prendre aux bunkers. Débarquez vos Dragons là où se trouvaient les tourelles et allez vers l'est. Depuis un poste élevé, vous



pourrez détruire le générateur principal sans que vos ennemis puissent riposter. Le générateur détruit, les tourelles sont désactivées et des renforts arrivent. Faites-les rejoindre vos hommes (grâce aux navettes), les Dark Templars pourront éliminer les bunkers sans risque. Allez ensuite au nord-ouest avec vos Dragoons et faites-les détruire les tourelles en chemin. Suivez la rive ouest de l'île jusqu'à son bord nord pour y détruire les tourelles. Envoyez vos navettes sur le chemin dégagé par l'infanterie, prenez les Dragoons et déposez-les sur l'île où se trouve un autre générateur (attention aux défenses anti-aériennes). Détruisez-le pour provoquer l'arrivée de nouveaux renforts que vous enverrez rejoindre l'Observer le plus à l'est. Faites-lui faire une reconnaissance complète mais prudente de la région. Six Dragoons pourront s'occuper des tourelles de l'est avant que vous n'envoyez les Dark Templars détruire les deux bunkers. Attention au Science Vessel. Faites-le abattre par des Scouts avant qu'il ne détecte les Templars. Envoyez ensuite vos six Dragoons et les Templars s'occuper du bunker du nord, en retirant de la mêlée chaque unité blessée (sauvegardez et recommencez jusqu'à obtenir zéro perte). Rasez les tourelles avant d'envoyer les Dragoons à l'ouest puis au nord pour qu'ils détruisent le bunker depuis la falaise, avant de s'occuper du générateur. Réunissez toutes vos forces, faites une reconnaissance avec les Observers et faites éliminer tanks et bunkers par les Templars. Envoyez huit Dragoons et un Observer détruire le camp situé au nord (toujours depuis une hauteur). Les tourelles éliminées, transportez vos Dragoons et vos



Templars au-dessus du pont du nord, faites déminer la partie nord par les Dragoons et utilisez la « psilopa storm » sur les deux Ghosts, avant d'en remettre un coup sur les Goliaths et les tanks détectés par l'Observer. Faites détruire les tourelles par un Reaver et envoyez Dragoons et Scouts sur le générateur. Regroupez ensuite Scouts, Corsaires et Arbiters et lancez-les sur le nord de la carte. Utilisez la Disruption Web sur les tourelles avant de lâcher vos Scouts dessus, les Dragoons devant s'occuper des Walkyries avant de se lancer à l'assaut des bunkers appuyés par les Reavers. La Web peut encore se montrer utile contre les Goliaths. Les Battlecruisers qui défendent le générateur ne feront, eux, pas un pli contre vos Scouts, sur-

tout si l'Arbiter leur lance un champ de Stase. Détruisez les tourelles avec des troupes au sol et envoyez les Scouts s'occuper du dernier générateur.

#### Mission 6 : Return to Char

Fortifiez la base Protoss en premier, elle sera la plus sévèrement attaquée. Dispersez des canons à photons sur toute la base, vos ennemis ne se limiteront pas à un seul angle d'attaque. Envoyez les Templars tuer les Lurkers à l'ouest, avant de commencer à fortifier la base Zerg. Créez ensuite Zealots et Dragoons en nombre pour détruire le camp Zerg situé à l'ouest de votre base Protoss, avant de vous installer à son ancien emplacement. Une fois que vous avez quatre sites d'extraction, construisez une armada de Carriers et de Mutalisk et descendez vers le sud (le choix de l'objectif n'a pas d'importance avec vos ressources presque illimitées). Protégez vos bases avec des Queens qui pourront éliminer les Ultralisks, grâce à leur pouvoir Spawn Brooding. En chemin, faites surveiller le sol par un Observer, des Lurkers s'y cachent. Les Spore disséminées autour des Khalis détruites, détruisez l'Overmind et envoyez un travailleur sur les Khalis.

#### Mission 7 : The Insurgent

Récoltez des ressources et établissez vos défenses. Les quatre Dragoons qui gardent la base vous protégeront un certain temps mais vous serez vite submergé par l'ennemi à l'est et à l'ouest. Créez deux Archons supplémentaires (vos attaquants seront vulnérables au Mind Control) et construisez des Shield Batteries pour les soigner entre deux attaques, ainsi qu'une Robotics Facility. Quand vous aurez accumulé suffisamment de ressources, mettez sur pied une grande





► force de Dragoons et améliorez-les, puis, une fois la sécurité de la base assurée, envoyez des Dragoons et des Archons avec une Probe à la base du nord-est (après l'avoir localisée avec un Observer). Protégez-la avec des canons à photons et faites pareil au sud-est de la carte. Accumulez les richesses et mettez sur pied une force importante pour vous emparer des importantes ressources du centre de la carte. La meilleure méthode est d'envoyer par navette des Reavers à l'assaut des canons à photons. Établissez-vous et protégez votre base contre les attaques aériennes, sans oublier des Archons pour tuer les High Templars par Feedback. Amenez l'essentiel de vos forces dans cette nouvelle base et construisez une flotte de Carriers. Essayez de prendre le contrôle (Mind Control) des Carriers ennemis pour vous emparer gratuitement des upgrades. Lors de votre assaut, utilisez les Archons pour vous emparer des unités aériennes adverses plutôt que les détruire. Votre flotte prête, allez vers le nord pour vous emparer de Aldaris. Avancez vers lui pas à pas, en vous méfiant des Arbiters et en détruisant les Archons à distance. Une fois Aldaris vaincu, la victoire vous appartient.

#### Mission 8 : Countdown

Utilisez vos ressources de départ pour construire des canons à photons et des Probes. Défendez le pont qui mène à la base de Altaris car vous pouvez vous attendre à des attaques continues des Zergs. Artanis est assez costaud pour vous aider sans risque. Attention aux attaques de Queens au nord. Développez vite toutes les technologies mais ne mégotez pas sur les canons à photons. Massez vos troupes sur la base de Artanis et attaquez en force (Dragoons et Zealots, avec un Observer) la base Zerg située de l'autre côté du pont. Faites se rejoindre les troupes de Artanis et de Zeratul au milieu de la carte, afin de vous emparer de la zone située autour du temple. Installez-vous au temple et truffez

le terrain de canons à photons jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place ! Des Archons seront utiles contre les Ultralisks, construisez donc des Shield Batteries pour les recharger. Sur vos bases d'origine, formez un groupe d'au moins 12 scouts et d'autant de High Templars, Dark Templars, Dragoons et Zealots. Placez-les aux alentours du temple (tous doivent être upgradés à fond) avec des Observers pour ne pas être pris par surprise. Quand Artanis et Zeratul pénètrent dans le temple, le compte à rebours commence. L'attaque est d'abord clairsée mais très vite, ce sont des légions de Zergs qui arrivent de toutes les directions. Utilisez les Scouts en première ligne mais faites-les se recharger très vite, le Maelstrom et la Psionic Storm sur les Mutalisks et le Mind Control sur les Ultralisks. Laissez vos troupes se débrouiller et remplacez les canons au fur et à mesure de leur destruction. La côte doit être constamment surveillée par des Scouts. Utilisez le Stasis Field et la Disruption Web pour gagner du temps. Si au bout d'un quart d'heure le temple est toujours debout, vous avez gagné.

### CAMPAGNE TERRESTRE

#### Mission 1 : First Strike

Commencez la récolte de minerai immédiatement, construisez une Barracks supplémentaire et entraînez suffisamment de marines pour la défense de la base. Au moins un bunker est indispensable à la défense de votre base. Envoyez marines et tanks à l'est où vous trouverez une base faiblement défendue, emparez-vous-en et envoyez les survivants au nord, en passant par le bord est pour retrouver Duran. Com-

mencez l'extraction du gaz (établissez au moins un bunker) et recherchez avant tout la technologie du siège. Construisez une douzaine de tanks et une légion de marines avant de les envoyer sur le chemin désigné par Duran. Détruisez les S.C.V. ennemis en priorité pendant que les tanks fonceront sur le centre de commande. Si le premier assaut échoue, pas de panique, vous avez suffisamment de ressources pour maintenir la pression jusqu'à ce que l'ennemi cède.

#### Mission 2 : The Dylarian Shipyards

Placez les marines devant les Medics. Vous apercevrez un bunker à l'ouest. Utilisez les Stim Packs, soignez vos hommes et passez à l'assaut. Si vous subissez des pertes, recommencez. Utilisez la même méthode sur les deux bunkers plus à l'ouest ainsi que sur ceux situés en hauteur. Amenez vos trois pilotes sur les beacons pour atteindre le premier objectif de la mission. Faites ensuite avancer les Medics vers l'ouest. Si le tank les remarque, utilisez l'Optic Flare pour l'aveugler. Continuez vers l'ouest puis le sud en vous débarrassant des tanks selon la même méthode (attention, l'un d'entre eux est en hauteur). Envoyez ensuite un pilote sur chacun des quatre Beacons situés à proximité. Rendez l'un des Ghosts invisible, faites-le avancer vers le nord et paralysez le Science Vessel qui protège les tanks. Placez votre Nuke au centre du camp ennemi et faites tout péter ! Recommencez l'opération à l'ouest et au nord avec deux Ghosts supplémentaires, et profitez de l'invisibilité pour tuer les occupants des bunkers. N'utilisez pas la dernière Nuke pour le moment. Sacrifiez votre Goliath pour déminer le champ du





nord afin que vos pilotes puissent atteindre les Beacons sans risque. Vos tanks sont paralysés par des Ghosts : écoutez votre sergent qui vous recommande de vous servir des Medics pour annuler le Lockdown. Au bout d'un certain temps, les Ghosts n'auront plus d'énergie et seront des cibles faciles. Faites avancer un des vôtres vers le nord, paralysez le tank, faites avancer les vôtres sur le flanc est de l'ennemi et détruisez le tank ainsi que le bunker situé au nord. Masquez deux Ghosts et allez vers l'ouest pour atteindre une position élevée d'où vous utiliserez le Lockdown sur un tank puis un Science Vessel et un autre blindé. Amenez vos survivants sur ce point et détruisez vos ennemis (aveuglez-les si nécessaire) avant de placer votre infanterie là où vous avez fait sauter le premier tank. Un Science Vessel va passer, paralysez-le avant de faire monter un Ghost sur une colline au nord d'où il pourra geler un tank que vos propres blindés élimineront avant de s'en prendre au bunker. Continuez (toujours invisible) vers l'ouest et placez vos tanks à bonne distance pour faire sauter encore un bunker. Si un tank ennemi arrive, gelez-le et envoyez vos pilotes sur les beacons dès qu'il a disparu de la carte. Vos 18 Battlecruisers vont se rassembler au centre de la carte, vite attaqués par leurs équivalents ennemis. En utilisant le Yamato Gun pour détruire vos assaillants, la victoire sera à vous rapidement.

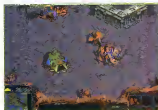
### Mission 3 : Ruins of Tarsonis

Construisez votre base pendant que les bunkers déjà installés s'occupent des attaques de Zerglings. Il vous faudra beaucoup de Goliaths et de marines upgradés avec des Siege Tanks pour réussir. Envoyez-les par le sud-est détruire une Ruche Zerg. Utilisez les Goliaths pour protéger vos tanks

des Mutalisk et installez-vous sur les mines du sud-ouest pour augmenter vos rentrées en énergie. Établissez des défenses et dès que possible, commencez à produire des Wraiths ainsi que des marines et des Goliaths. Quand vous aurez des Wraiths upgradés, lancez-les sur la Ruche du nord-ouest en commençant par détruire les Spore Ruches qui gardent son entrée au sud. Allez ensuite avec les survivants massacrer la Ruche du nord qui n'a aucune défense anti-aérienne. Concluez la mission en envoyant marines et Goliaths sur la Ruche du nord-est, la dernière à empêcher le lieutenant d'arriver au Psi Disrupter pour terminer la mission.

### Mission 4 : Assault on Khorhal

Utilisez le Comsat pour reconnaître le plus de terrain possible et tâchez de localiser vos cibles au nord-est et au sud-est ainsi que les gisements de l'est et de l'ouest. Au plus vite, placez des bunkers (protégés par des tourelles et autant de tanks que vos moyens vous le permettent) à toutes les entrées de la base, sans toutefois qu'ils vous empêchent de vous agrandir plus tard. Gardez des marines (avec des Medics) hors des bunkers pour avoir une force de défense mobile, vous serez attaqué de nombreux côtés. Construisez ensuite un deuxième



centre de commande et envoyez-le extraire des minerais à l'ouest avec des tanks pour le protéger (en construisant des tourelles autour bien sûr). Placez un silo atomique sur le centre puis envoyez vous troupes à l'est pour vous emparer de nouveaux gisements, sans toutefois dégarnir votre base d'origine qui sera attaquée continuellement. Installez-y également un centre de commande avec silo et fabriquez des Nukes à la chaîne. Construisez une escouade de Wraiths, upgridez vos Ghosts à fond, ce sont les Nukes qui vont meneront à votre objectif principal en détruisant les tourelles avec les unités massées autour avant que vos Wraiths viennent finir le ménage. Battez en retraite lorsque l'ennemi utilise le Comsat et revenez quand son énergie est épuisée. Après ce long processus, vous pourrez terminer votre mission aisément, en éliminant soit les labos du nord-est, soit les silos du sud-est, ce qui vous mènera à l'une des deux missions suivantes.

### Mission 5 : Emperor's Fall

#### 5a : Ground Zero

Ignorez les Ghosts et concentrez-vous sur l'extraction. Construisez trois S.C.V. supplémentaires, placez votre marine à l'ouest, près du minéral, amenez-y également une usine et Barracks. Quand les Ghosts ennemis posent leur Nuke, amenez vos S.C.V. et le centre à l'ouest également pour qu'ils survivent à l'explosion, vous ne pouvez rien faire pour les renforts. Reconstituez des bunkers, utilisez tourelles et Spider Mines pour protéger la base de futures attaques des Ghosts avant d'aller créer une base secondaire au nord. Protégez-la en plaçant des tanks sur la colline qui surplombe le gisement de gaz à l'est. Créez ensuite des Battlecruisers pour nettoyer tout le nord, ce qui vous permettra de vous étendre un peu plus. Construisez une dizaine de ces croiseurs, envoyez-les sur la capitale, escortés par un Science Vessel et des Medics (à bord d'un transport) pour annuler le Lockdown, ainsi qu'un S.C.V. pour les réparations. Détruisez le centre de commande de l'Empereur pour remporter le combat.

#### 5b : Birds of War

Ignorez les Battlecruisers, placez une marine dans le bunker et commencez à extraire des ressources. Remplissez le bunker, et placez vos renforts à l'est, au nord-est et au nord-ouest où attaqueront les Cruisers (croiseurs ?) ennemis, soyez prêts à lancer le Lockdown et à attaquer ensuite avec les Goliaths (méfiez-vous, il y a un Ghost ennemi dans les parages). Une fois en sûreté, construisez une raffinerie, une usine et des défenses en nombre suffisant tout en upgradant. Installez-vous ensuite plus au nord et commencez à créer votre flotte

► aérienne (des croiseurs) tout en plaçant des tanks et des tourelles sur la colline au-dessus du gisement de gaz. Envoyez vos croiseurs au nord pour installer une nouvelle base. Agissez ensuite comme dans « Ground Zero », la prise du centre de commande de Mengsk restant votre objectif final.

#### Mission 6 : Emperor's Flight

Les tanks et les Walkyries vont faire le ménage devant vous, construisez des dépôts et placez un bunker à l'entrée nord de votre base. Disséminez ensuite des tanks et des tourelles (avec un S.C.V. pour les réparations) sur le flanc est et commencez à améliorer tranquillement vos unités. Envoyez ensuite des *marines*, *Medics* et S.C.V. au nord-ouest pour établir une nouvelle base, défendez comme d'habitude. Recommencez ensuite au nord-est, en plaçant vos tanks sur la colline à l'est pour empêcher les *Dragoons* de s'emparer de cette position stratégique. Utilisez le *Comsat* pour trouver les passages non protégés par des *Observers* et commencez à harceler l'ennemi à coup de *Nukes*. Bâtissez trois *Starports* (un sur chaque base) et élaborer votre flotte de dix croiseurs. Lancez-la depuis la deuxième base, protégée par au moins deux *Science Vessels*, et dirigez-la vers le nord, entre une base *Zerg* et une base *Protoss*. Attaquez le centre de commande de *Jim Raynor* (les *Science Vessels* seront très efficaces contre les *Dragoons*), en utilisant le *Yamato* contre les canons à photons. Gardez un ou deux S.C.V. à proximité pour pouvoir réparer régulièrement. Le centre détruit, vous avez gagné.

#### Mission 7 : Patriot's Blood

Allez à l'est, puis au *Beacon* du sud, détruisez les tourelles qui apparaissent et continuez au nord jusqu'à une porte. Massacrez les civils, prenez les *Stim Packs*, faites soigner vos hommes et avancez vers l'est où des *marines* ennemis vous attaquent. Passez la porte pour aller au nord, flinguez défenses et civils et déclenchez le *Beacon*. Allez à l'est, puis au sud, prenez les *Stim Packs* avant de passer la porte du sud, le combat va être rude. Enclenchez le *Beacon*, allez à l'ouest, traversez le hangar des *Goliaths*, tuez les pilotes avant qu'ils n'atteignent les *Goliaths* (si vous échouez, faites geler les robots par *Duran*). Emparez-vous des géants et prenez le S.C.V. qui se trouve deux portes plus au sud, pour les réparer au fur et à mesure. Continuez vers le sud où des *marines* et un *Goliath* hostiles vous attendent. Allez au nord, puis à l'est (les murs sont piégés), éliminez le *Ghost* qui vous attaque d'une hauteur en prenant les escaliers à droite, continuez au sud (un *Firebat* et des missiles vous accueillent). Tournez au sud, faites sauter les tourelles



derrière la porte, tuez les *marines* et suivez le chemin qui vous mènera à *Stukov*. Des renforts vous arrivent mais vous n'avez que 15 minutes pour arrêter le compte à rebours. Forcez vers le nord (sauvegardez souvent), des *Zerglings* vous attaquent en bas des escaliers, tuez-les avant qu'ils n'approchent. Descendez, flinguez les *Zerglings*, et continuez vers l'ouest, avant de monter un escalier au nord. À l'intersection, vous pouvez soit aller chercher des renforts à l'ouest (défendus par des *Zerglings*) soit forcer vers l'est puis le nord. Enclenchez le *beacon* avant d'aller au nord vous jeter dans une embuscade de *Zerglings*. Sauvez-vous vers l'ouest, puis le nord, ignorez les *Ultras*, concentrez votre feu sur les deux qui vous barrent la porte. Passez une porte et écoutez votre soldat qui a un plan. Ouvrez la porte nord et courez en arrière, les tourelles feront le travail pour vous. Allez vers la porte du nord, puis à l'est où vous serez attaqué par des *Hydralisks*. Tuez les terriens contaminés à distance (après avoir ingurgité des *Stim Packs*), allez à l'est, aidez les *marines* à venir à bout des *Zergs* pour qu'ils se joignent à vous. Descendez, continuez à l'est, passez la porte, affrontez les *Zerglings* et le *Defiler* (l'aide du *Medic* est indispensable), allez au sud en massacrant les *Zerglings* au plus vite, le terminal magique vous attend !

#### Mission 8 : To Chain The Beast

Vos bunkers de l'est sont attaqués par des *Sunken Ruches*, sortez-en les *marines* et mettez-les à l'abri au sud, vous les rapatrierez sur votre base plus tard par les airs. Upgradez les armes des *marines* (après avoir construit les bâtiments nécessaires) et placez des bunkers autour de la base, surtout au nord-est d'où viendra probablement la première attaque. Disposez aussi quelques tanks et *marines*, avec un ou deux *Medics*, et n'oubliez pas de reconstruire les tourelles au fur et à mesure. La première attaque de *Torrasque* sera la plus violente, soyez prêt. Il est très vulnérable à l'irradiation des *Science Vessels*, donc n'hésitez pas. Ne concentrez

pas toutes vos défenses dans un seul coin, l'attaque peut venir de n'importe quelle direction. Il faudra de nombreux S.C.V. pour avoir assez de minéraux. Dès que possible (après la deuxième mort de *Torrasque*), installez-vous à l'est, en ayant pris soin de construire tous les bâtiments à l'avance. Le monstre peut attaquer n'importe quelle base, ne négligez donc les défenses nulle part. Bâtissez trois *Starports* et mettez sur pied une flotte de croiseurs pour en finir avec la Bête. Avec six ou sept croiseurs et un *Science Vessel*, attaquez le *Cerebrate* en passant par l'est ou le sud de sa base, très peu défendus. Des *Wraiths* peuvent vous aider en éliminant les *Scourges*. Une fois le *Cerebrate* éliminé, rentrez à la base pour réparer. Attaquez ensuite le *Cerebrate* rouge par le sud, le orange de la même façon que celui de *Torrasque*. L'*Overmind* est maintenant sans défense, envoyez quatre *Medics* se placer sur les *Beacons*, et la campagne terrienne sera terminée.

### LA CAMPAGNE ZERG

#### Mission 1 : Vile Disruption

Allez au nord-ouest et libérez la première *Ruche* tout en taillant dans les *Zerglings* hostiles avant de passer à l'est vers la *Ruche* suivante – les *Hydralisks* rencontrés en chemin ne devraient pas poser de problème. Avec vos renforts, allez au sud puis à l'ouest pour trouver une nouvelle *Ruche*, après une embuscade de *Zergs* sur le premier port. Les *Scourges* qui arrivent vous permettront de vous débarrasser des trois *Gardiens* qui arrivent par le sud. Détruisez les *Zerglings* qui attaquent une *Spore Colony* au sud-est puis





lancez Scourges et Hydralisks défendre la quatrième Ruche, attaquée par une paire de Gardiens. L'attaque suivante se composera de Zerglings et d'Hydralisks (en deux vagues d'assaut), mais vos renforts devraient n'en faire qu'une bouchée. Allez ensuite au nord-ouest avec les survivants en vous préparant à rencontrer une forte opposition. La cinquième Ruche libérée, quatre Queens vous arrivent, utilisez-les pour transformer les Ultralisks qui vous attaquent du sud en Zerglings. Envoyez-les ensuite paralyser les Mutalisks qui vous barrent l'accès de la sixième Ruche afin que vos Hydralisks les éliminent sans risque. Dès que cette Ruche est à vous, on vous envoie des Deilliers en renfort mais vous n'avez pas besoin d'eux. Faites passer vos Hydralisks par le Nydus Canal et ne tuez que les créatures qui vous barrent la route. Les renforts qui arrivent après la libération de la dernière Ruche seront suffisants pour vous débarrasser des derniers opposants.

#### Mission 2 : Reign of Fire

Utilisez le S.C.V. pour libérer vos Zergs et commencez à établir une Ruche. Installez des Sunken Colonies à l'ouest près de l'extracteur. Upgradez votre Hatchery en Lair et créez des Hydralisks, avant d'ériger une seconde Hatchery pour aller plus vite, avant un Queen's Nest et un Spire. Vous êtes maintenant prêt à repousser les attaques terriennes. Envoyez Queens et Hydralisks nettoyer le nord-ouest, avec des Drones et le S.C.V. Installez-vous et utilisez les Queens, le S.C.V. ainsi qu'un contingent d'Hydralisks pour localiser Torrasque, les Hunter Killers et les Unclean Ones. Produisez des Hydralisks en masse, avec quelques Mutalisks, traversez le lac gelé au nord et montez à l'assaut de la base terrienne. Torrasque et les autres pourront dégager le chemin devant vos Hydralisks. Attaquez l'est où vous pourrez mettre la main sur le Psi Disrupter. Détruisez-le pour être victorieux.

#### Mission 3 : The Kel-Morian Combine

Envoyez Fenix, vos Ultralisks et Hydralisks au nord attaquer le campement terrien. En plaçant Fenix et les Ultralisks en première ligne, vous pouvez y arriver sans aucune perte. Dès que l'endroit est à vous, installez-y une base en concentrant vos défenses (Sunken Colonies) au nord et au sud, l'ennemi n'attaquera que par là. Des Overlords et des Hydralisks seront suffisants contre les (rares) attaques de Wraiths. Envoyez ensuite une poignée d'Hydralisks détruire la base ennemie à l'est pour y bâtir une seconde Ruche. Upgradez vos Overlords (Ventral Sacks en premier), placez des Spore devant les minéraux et des Sunken au sud. Placez huit Hydralisks dans des Overlords



(avec quelques Drones) et transportez-les sur le plateau situé au nord de votre première Ruche. Pendant que les Drones commenceront une nouvelle base, vos Hydralisks pourront éliminer les terriens à l'ouest du plateau. Défendez cette nouvelle installation en alignant des Spore Colonies au nord. Vous avez maintenant suffisamment de ressources. Si vous voulez accomplir l'objectif bonus, attaquez la base terrienne brune au nord avec des Gardiens et quelques Mutalisks, faites descendre le centre de commande à 50 points et faites-le infester par une Queen. Vous avez gagné dès que 10 000 minéraux sont récoltés. Si cela n'est pas encore assez, agissez de même sur la base rouge à l'est.

#### Mission 4 : The Liberation of Khoral

Utilisez vos unités pour repousser l'Ultralisk et l'infanterie terrienne. Construisez rapidement votre base, upgradez en Lair, alignez des Sunken Colonies au nord et à



l'ouest et transformez toutes vos larves en Drones. Construisez toutes les structures possibles avant d'envoyer des Hydralisks avec des Overlords et des Drones conquérir les gisements du nord. Reliez la nouvelle Ruche à l'ancienne par un Nydus Canal afin d'éviter de diviser vos forces entre les deux. Attaquez les gisements de l'ouest avec une importante force de Gardiens, de Mutalisks et de Queens, l'essentiel des défenses ennemies se composant de Sunken Colonies. Reliez la nouvelle base que vous établirez là aux autres avec un canal. Lancez l'attaque suivante depuis la base d'origine. Une douzaine d'Ultralisks appuyés par une horde d'Hydralisks, des Gardiens, quelques Overlords et des Mutalisks devraient faire l'affaire. Forcez à l'ouest et portez les combats jusqu'au nord-ouest, en remplaçant les unités tombées au fur et à mesure. Continuez à l'ouest jusqu'à la base Zerg en essayant d'y construire un canal pour assaillir vos ennemis sans répit. Au sud de cette base se concentrent d'importantes forces terriennes, qui ne devraient pourtant pas longtemps résister à un fort assaut de Mutalisks et d'Hydralisks.

#### Mission 5 : True Colors

Les six premières minutes sont décisives. Envoyez vos Hydralisks et des Zerglings à l'ouest et détruisez les Gateways et les Barracks. Envoyez des Zerglings au combat jusqu'à ce que les quatre gisements de la région soient entre vos mains. Créez des Drones en nombre pour extraire du gaz. La dernière minute arrivée, établissez des Sun-

# CHEAT CODES... T'EN VEUX ?

## SIM CITY 3000

Appuyez sur « Ctrl+Alt+Shift+C » et saisissez l'un des codes suivants :

I AM WEEK : tous les immeubles.

ZYXWVU : version médiévale.

CALL COUSIN VINNE : argent.

SALT ON : eau salée.

SALT OFF : non eau salée.

TERRAIN ONE UP : monte le niveau du sol.

TERRAIN ONE DOWN : descend le niveau du sol.

TERRAIN TEN UP : monte le niveau du sol (X10).

## TREPASSÉ

Faites « Ctrl+F11 » pour ouvrir la console, puis tapez le code dans la case droit.

RYONICOWMAN : sautez haut mais courez lentement.

WYUL : invulnérabilité.

LOC : alluvion.

GOREZ : plus de sang.

ONOS : place les dinosaures.

BONES : rayon X.

WOO : multiplie les unités.

TNEXT : vous transporta à des endroits importants.

WIN : fin de fin.

Pour changer de niveau, faites « Ctrl+Shift+Q+W », puis cliquez le W.



Augmentez encore vos forces aériennes et reprenez le terrain perdu au début en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre. Établissez au moins une base de plus, utilisez des Mutalisk et des Hydralisks pour vous défendre, les attaques venant de tous les côtés à la fois. Rassemblez une force considérable de toutes vos unités aériennes et avancez vers l'ouest jusqu'à trouver l'U.E.D., en vous méfiant des Scourges qui détruisent vos Gardiens en quelques secondes. Une fois l'opposition matée, tuez les 30 savants pour remporter la victoire.

## Mission 7 : Drawing of The Web

Commencez immédiatement à récolter vos ressources tout en plaçant des hordes d'Hydralisks un peu partout, des Sunken Colonies à l'entrée de la base et des Spore sur la bordure nord. Essayez des Overlords aux limites pour prévenir les incursions de Templiers et d'Arbiters. Concentrez-vous sur les unités au sol, construisez une troisième Hatchery pour remplacer les Hydralisks à mesure de leur élimination avant de descendre vers le sud en tapissant le sol de Sunken pour ralentir l'ennemi. Remontez ensuite vers le nord en le protégeant d'un monceau de Spore Colonies et envoyez Duran soutenir les défenseurs avec son Lock-

down. Ne l'envoyez vers les Beacons que lorsque vous aurez amélioré vos unités au maximum. Pour celui du sud, faites-le précéder par des Hydralisks et des Overlords afin d'éliminer les canons à photons, les Zealots et les Templiers qui le protègent. Pour le second, utilisez des Mutalisk améliorés avec quelques Queens (et toujours des Overlords). Celui du nord est encore mieux défendu. Une des tactiques possibles est d'envoyer des Zerglings pour attirer le feu des Reavers, tout en lançant des Ultralisk améliorés sur les Archons. Installez-vous ensuite à l'ouest du premier Beacon. Contrôlez-vous derrière des Spores au nord, désamorcez des Hydralisks un peu partout et faites surveiller les abords par les Overlords. Envoyez des Overlords au sud, après le pont, pour que les Dark Archons gâchent leur énergie dessus avant de lancer vos forces de Ultralisk et de Zerglings à l'assaut. De même, sacrifiez des Hydralisks et des Zerglings au Maelstrom des Dark Archons avant de lancer vos Ultralisk contre eux. Utilisez la même tactique pour atteindre le beacon du nord. Le dernier, au nord-ouest, est protégé par une flotte Protoss. Faites détruire les canons à photons par des Hydralisk et lancez vos Mutalisk en nombre pour distraire la flotte pendant que Duran active le beacon. Mission terminée.



## Mission 8 : To Slay The Beast

Fortifiez en vitesse votre base, surtout au nord, qui doit être couvert de Sunken et de Spore Colonies. Après l'attaque de l'infanterie terrienne, allez détruire la Ruhe de l'est (une douzaine d'Hydralisk avec des Overlords suffiront) avant d'attaquer leur base nordique. Étendez-vous vers l'est (ne lésimez pas sur les Spore Colonies) avant d'aller au nord. Placez Hydralisk, Spores et Scourges le long de la côte pour éliminer les

ken Colonies au sud-ouest et au sud-est. Les Terrains seront les plus dangereux, notamment grâce aux Ghosts et aux tanks. Entrez des Zerglings là où vous avez détruit les premières bases pour vous signaler si l'ennemi essaie de reconstruire. Si c'est le cas, arrêtez-le immédiatement. Étendez-vous autant que possible en protégeant vos Ruches avec des Sunken Colonies et reliez toutes vos bases avec des Nydus Canals. Créez autant de Mutalisk, Gardiens et Hydralisk que cela vous est possible. Harcelez vos ennemis jusqu'à les éliminer complètement, y compris Fenix et Duke.

## Mission 6 : Fury of The Swarm

Vous ne pouvez rien faire pour sauver vos bases situées à chaque extrémité de la carte. Laissez les Overlords en place pour faire office d'espions. Construisez une troisième Hatchery, installez des Spore Colonies et quelques Sunken le long de votre base. Upgradez, passez au Greater Spire et créez une flotte d'une douzaine de Mutalisk auxquels vous ajouterez des Gardiens, des Devourers, des Overlords et des Queens. Cette armée vous permettra de récupérer les ressources du nord. Placez un canal sur le Creep ennemi avant qu'il ne disparaisse.



Overlords avant qu'ils ne déposent leurs troupes. Organisez une deuxième ligne de Mutalisks et de Devourers au cas où des Gardiens arriveraient à passer. Faites ensuite transporter des Drones et des Hydralisks dans le coin sud-est, pour y construire une nouvelle Hatchery. Attention aux Ghosts venus du Nord et aux Science Vessels qui vous irradient. Établissez un canal avant de commencer à assembler une grande force aérienne pour attaquer l'Overmind du sud. Le chemin sera difficile, isolez immédiatement les unités irradiées et faites soutenir vos « volants » par des Hydralisks. Envoyez huit Dark Templars pour le finir pendant que vos unités aériennes s'occupent de l'ennemi. Dès qu'il meurt, vous avez gagné.

#### Mission 9 : The Reckoning

Commencez à améliorer vos troupes grâce aux deux Evolution Chambers et mettez vos Drones au travail sans attendre. Créez-en jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place, sans oublier de faire éclore les Overlords nécessaires. Commencez à upgrader les autres unités. Une fois prêt, envoyez deux Gardiens au sud puis à l'est pour y détruire les deux tanks et le bunker avant de les mettre en attente dans le coin sud-est de la carte d'où partira votre assaut principal. Recherchez les améliorations les unes après les autres, en construisant plusieurs bâtiments semblables si nécessaire. Faites autant d'unités d'Hydralisks et de Zerglings que possible et massez-les à l'entrée de la base Protoss (avec vos Gardiens) jusqu'à ce que la pendule affiche 15 minutes. Vous devez avoir une centaine d'unités, appuyées par des Overlords. À moins 15, lancez-les à l'attaque, Hydralisks en avant, suivis par les Overlords, les Zerglings et enfin les Gardiens. Brisez les défenses ennemies et fabriquez huit Gardiens pour détruire canons à photons et pylônes à distance. Si vous avez été assez rapide, la base aura été détruite à temps pour que vous accédiez à la mission bonus.

#### Mission bonus : Dark Origins

Allez vers l'est et, dès que vous voyez des marines, utilisez Zeratul pour tout détruire, y compris la tourelle, il peut se le permettre. Revenez en arrière et endormez le premier

beacon. Les Dragons pourront détruire les pylônes hors de portée des canons. Si des marines attaquent, reculez et lancez-leur un Maelstrom, avant d'utiliser le Mind Control sur le croiseur. Une fois les pylônes disparus, envoyez Zeratul au sud activer le beacon, détruire les forces terriennes et endormir le troisième. Allez au sud et à l'est en utilisant le Maelstrom et le Feedback sur vos ennemis. Prenez le contrôle des croiseurs et faites-leur détruire les tanks et les tourelles, pendant qu'un coup de Feedback vous débarrassera des Ghosts situés plus haut. Zeratul peut maintenant atteindre le dernier Beacon.

#### Mission 10 : Omega

Construisez des Spore et Sunken Colonies à chacune des trois entrées, établissez dès que possible une nouvelle base au sud. Attendez-vous à des attaques constantes et bien coordonnées. Des Hydralisks et des Defilers devront appuyer les colonies. Établissez des bases partout où c'est possible, vous devez en avoir au moins quatre, croulant sous les colonies défensives et reliées par des Nydus Canal. Attaquez les Protoss en premier avec des forces colossales qui compenseront les réflexes parfaits de l'ennemi, puis avancez dans le sens des aiguilles d'une montre (DuGalle suivra, puis Mensk). Essayez toujours de faire sortir l'ennemi de sa base pour l'affronter sur votre terrain (comme disait mon copain Sun Tzu). Une fois que tous auront mordu la poussière, vous serez vainqueur incontesté de la guerre des Brood ! ■

Rémy Goavec



## CHEAT CODES... T'EN VEUX (ENCORE)?

### TROUVER LES CHEATS

Mettez ceci :

En ville, allez au centre du restaurant, tournez à 90° vers la droite. Une fois arrivé aux escaliers, allez tout droit à la porte derrière les caisses, contournez-les, montez sur la clôture puis sur la mur, allez vers l'église et la demeure de Hammond, repérez le niche dans la mur, dirigez-vous vers elle.

### DES CHEATS

Tapez pendant le jeu :

CAMERA SET CHOWWA : vue d'avion.

CAMERA SET SUNET : vue du drapeau.

CAMERA SET POC : vue du record.

INTELLEZANO : plus géant par les Intellectuels.

INTELLEZANO : attaché à un drapeau.

INTELLEZANO : la caméra suit les ballons.

INTELLEZANO : drapeau géant.

INTELLEZANO : les avions n'ont plus peur.

INTELLEZANO : plus rapide.

INTELLEZANO : Barbi vous aime.

INTELLEZANO : foule.

INTELLEZANO : plus.

INTELLEZANO : tout près de la cible.

INTELLEZANO : saige.

INTELLEZANO : chasser les avions.

INTELLEZANO : foule.

INTELLEZANO : les avions apparaissent sur la carte.

INTELLEZANO : vous voler.

# Dernier mai du millénaire...

Cette fois, c'est bien clair dans vos petites têtes. Le nouveau millénaire commencera en l'an 2000. Et arrêtez de boire tout ce que l'on vous raconte à la télé. Vous préférez croire des centaines de scientifiques BAC+12 avec des dizaines d'années de recherche pour arriver au résultat que le millénaire commence en 2001 ou moi ? Bon, alors...



## Aliens vs Predator

Et si nous n'avions qu'une phrase pour décrire Aliens vs Predator ? Luc : « Je sais pas moi, je l'ai pas vu ce jeu, ha non tu ne vas pas recommencer avec des phrases dictées, hein ? » Cedric : « Depuis que j'y ai joué, j'ai un truc bizarre au ventre. Ça ne fait mal, Ulcère ou ulcère ? » Seb : « Ça va être très dur encore, C'est plein d'aliens et plein de Predator, non ? » Autant dire que toute la rédaction t'attend avec impatience. ■



## Discworld noir

Et si nous n'avions qu'une phrase pour décrire Discworld noir ? Luc : « Je n'ai absolument rien sur ce jeu, ha non tu ne vas pas recommencer avec des phrases dictées, hein ? » Cedric : « Depuis que j'y ai joué, j'ai un truc bizarre au ventre. Ça ne fait mal, Ulcère ou Tioh ? » Seb : « Ça va être très dur encore, C'est plein d'aliens et plein de Predator, non ? Ah non, pas là... » Autant dire que toute la rédac' t'attend avec impatience. ■

### Génération 4

507, rue de la République  
21000 Dijon Cedex 09 - France  
Tél. : 03 80 39 00 00 - Fax : 03 80 39 00 01  
Mars 2000

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Aliens vs Predator**  
Un jeu de stratégie en temps réel, développé par Westwood Games, édité par Atari.  
Genre : Action / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

**Discworld noir**  
Un jeu de rôle, développé par Discworld, édité par Discworld.  
Genre : Rôle / Stratégie.  
Support : PC (Windows 95/98), PlayStation 2, Saturn.  
Prix : 49,90 € (PC), 49,90 € (PS2), 49,90 € (Saturn).  
Date de sortie : 1999.

# La sélection. Boulangier du mois

## LES NOUVEAUTÉS

### 369 FR\$ EIDOS F1 RACING

• Formule 1 Racing, est tout à la fois une simulation et une réelle course de F1. Sensations garanties.



### 369 FR\$ EIDOS UEFA CHAMPIONS LEAGUE

• Entre dans le cercle fermé des meilleures équipes d'Europe. Attention le gagnant n'est pas toujours celui que l'on croit. A vos trampoins.



### 249 FR\$ HACHETTE QUI QUI 2

• La 2ème volet du fameux Qui Qui est exceptionnel. Vous évoluerez dans le monde merveilleux de cet attachant personnage.



## LES BONNES AFFAIRES

### 349 FR\$ TLC EDUSOFT IMPERIALISME 2

• Partez à la conquête du Nouveau Monde et créez le plus grand empire de tous les temps.



### 159 FR\$ MICRO APPLICATION GIGA SOUND PACK

• Ce pack de 8 CD est idéal comme base de données musicales. Produit idéal couplé avec CD Audio Créateur.



## LES INDISPENSABLES

### 199 FR\$ MICRO APPLICATION CO AUDIO CREATEUR

• Avec CD Audio Créateur, faites vos propres compilations, créez vos morceaux musicaux, dupliquez.



### 690 FR\$ HACHETTE ENCYCLOPEDIE + K7 VIDEO MICROCOSMOS

• Avec l'encyclopédie Hachette, l'univers épatant devient interactif. La vidéo «Microcosmos» vous est offerte pour l'achat de ce CD-ROM.



"Séjourner sur Internet"



■ Fans de logiciels,  
la Carte Microshop  
est faite pour vous.



## LE PRODUIT DU MOIS

### 199 FR\$ MICROSOFT WHEEL MOUSE

• Cette souris d'excellent rapport qualité/prix, vous apportera toute satisfaction tant dans vos applications bureautiques que pour les jeux. Offre de remboursement de 300 francs pour l'achat d'un modem QUITEC Smart Memory.



AMIENS • AUBAGNE • AULNAT-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTRE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLES • GRENOBLE ST EDOUARD • LA ROCHE SUR YON • LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VEIL • LOGNES • LYON LIMWEST • LYON ST PRIEST • MANTES-BUCHELAY • MASSE • MELUN CESSON MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARISIS • NANTES REZE • NIMES • NOVELLES GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCO • ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORET • VANNES PLERER • VILLENEUVE D'ASCO • VITROLLES



# BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

# ARMY MEN™



3615 Umi Soft

3D0